# これが噂の C級ゲームソフトだ

ゲーマーのアゴをはずした爆笑ソフト大集合!

ゲームジャーナリスト
長尾 剛



KAWADE
夢文庫

KAWADE
夢文庫

これが噂のC級ゲームソフトだ

ゲームジャーナリスト 長尾 剛

P480
K221

KAWADE 夢文庫

これが噂のC級ゲームソフトだ

長尾 剛

河出書房新社

これが噂の

# C級ゲームソフトだ

ゲーマーのアゴをはずした爆笑ソフト大集合！

長尾 剛

KAWADE
夢文庫

これが噂の

# C級ゲームソフトだ

ゲーマーのアゴをはずした爆笑ソフト大集合！

長尾 剛

河出書房新社

## 人気ソフトの陰で泣いた㊙爆笑ゲームを楽しんじゃおう！——まえがき

家庭用ＴＶゲーム機のはしりであるファミリーコンピュータ（ファミコン）が発売されたのは、1983年のこと。それから、もう12年の歳月が流れた。

12年っていったら、生まれた子供が小学校を卒業するまでに成長する時間だ。私たちがファミコンのコントローラーを手にしてから、ずいぶん長い時間がたっているわけである。

そのあいだ、PCエンジンが生まれ、メガドライブが生まれ、CD-ROM時代になり、スーパーファミコンが登場。そしてサターン、プレイステーションなど、ついに32ビット機の新時代にまで突入した。

それぞれのゲーム機の歴史の中でつくられ、遊ばれてきたゲームソフトは、とてつもない数にのぼるだろう。

それらのゲームソフトの中には、大ヒットしてすさまじいブームを巻き起こし、キャラクターがひとり歩きするなど社会現象にまでなったものもあれば、その陰で、制作者やメーカーの意図とは裏腹（うらはら）に、鳴かず飛ばずに終わったものも数々ある。

また、ゲーマーたちから、簡単すぎてつまらないとか、逆に難しすぎるとか、時代を先取りしすぎとか、しょう

もないゲーム、笑いすぎて腸捻転（ちょうねんてん）を起こしそうになった……などとさんざんいわれた〝迷作・珍作〟も多々ある。

本書は知る人ぞ知る、知らない人はまったく知らない、そんな超Ｃ級のゲームソフトばかりを集めに集めた。

もちろん、ラインナップは私の独断と偏見による。だから「こんなダサいゲーム、思い出したくないぜ」とか「あの超迷作が抜けているじゃないか」とか、いろいろご意見はあるだろう。

が、とにかくＴＶゲームについて、なにかしら思い入れをもっている人は、みんな基本的にはゲーム大好きの仲間だから、きっとわかってくれるんじゃないかなと思っています……。

ここに紹介するゲームは、かなり古いものもふくまれているから、欲しいと思っても入手困難な場合もあることを承知しておいてください。

それから、ゲームによっては、複数のゲーム機にそれぞれ対応してソフトがつくられたものもあるけれど、今回は本書で写真紹介したソフトに対応するゲーム機名だけを、ゲームタイトルの右に表記させていただいた。この点もご了承ください。

では、さっそく爆笑ゲームワールドへキミをご招待するとしよう。

長尾　剛

# 1

超能力に目覚めちゃう『マインドシーカー』他14ソフト

## 奇妙キテレツな展開にめまいクラクラ！

# 2

正義の味方同士が対決する『バトルドッジボール』他14ソフト

# 濃すぎるキャラクターのヘビーな存在感に絶句！

# 3

実写とアニメが超ミスマッチの『ツインゴッテス』他22ソフト

## 掟〈おきて〉破りの㊫ビジュアルにいきなり目がテン！

## 4

プロレス技まで繰り出せる?!『つっぱり大相撲』他15ソフト

## 超スゴすぎる仕掛けにゃ思わずあんぐり….

# 5

CMに大金をかけなきゃよかった?!『たけしの挑戦状』他15ソフト

# 狙いすぎてハズした迷作品に合掌！

# 6

格闘と韓国語のお勉強ができる『テコンドー』他15ソフト

# ぶっ飛んだアイデアに脳みそパ〜ン！

カバーイラスト●中ザワヒデキ

※本文中の各ゲーム・タイトルの右側にある表示は、上から〈ゲームの種類〉〈対応する機種〉〈ソフトのメーカー〉です。

# 1

超能力に目覚めちゃう『マインドシーカー』他14ソフト

# 奇妙キテレツな展開にめまいクラクラ！

# ゲバラ

| シューティング |
|---|
| ファミコン |
| エス・エヌ・ケイ |

## ◉背後にはいったい何が存在する?!

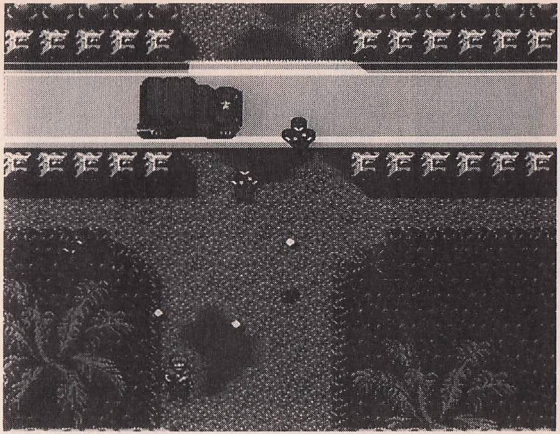



これは、当時のゲームセンター版のポスター。マニア垂涎の珍品。
〈©SNK 1988〉

史実の戦争をモチーフにしたアクションゲームというのは、いくつかある。有名なところでは、カプコンの『戦場の狼』とかコナミの『グリーンベレー』など。

ただ、これらは基本的に『コンバット』と同じ。あのサンダース軍曹(ぐんそう)が出てくる、なつかしのテレビドラマだ。第二次世界大戦のヨーロッパ戦線を舞台にしたアメリカの戦争ドラマで、子供から大人まですごく人気があった。

つまり「アメリカ軍イコール正義」の図式というわけだ。先にあげた2つのゲームだって、主人公はアメリカ陸軍の兵士のイメージだ。日本は戦後、アメリカ文化に支えられて発展したから、こういうのはごく自然に受け入れられる。だいいち、ファミコンのおもな市場は、アメリカと日本な



キューバは、西インド諸島にある。なかなか雰囲気が出てるでしょう。

んだから。

『ゲバラ』も、ちょっと見はこうした戦争もののアクションゲームだ。このタイトルは、主人公の名前。主人公はゲリラ戦の兵士で、ジャングルなどを舞台に戦っていく。

純粋にゲームとしてみると、ポイントは高い。機関銃をパワーアップするアイテムとか、戦車に乗れるシステムとか、単調にならない工夫がある。敵の数は、このタイプの中では多いほうだ。だから、難易度も高い。

ただ、ゲバラという人は実在の人物なのだ。キューバ革命に参加してゲリラ戦の主導的役割をはたした人で、革命終了後はキューバの工業大臣となって、社会主義国家の建設を指導した。のちには、ボリビアでゲリラを組織し、政




ゲームをスタートさせると、いきなりこの画面。テレビゲームを共産主義の歴史的人物に捧げちゃう、というところがスゴい。

府軍に捕らえられ銃殺された。思想的にも社会主義革命の指導者的な人で、多くの社会主義の著書もある。

社会主義は、アメリカと真っ向から対立する考え方。だから、キューバはいまなお、アメリカと仲が悪い。つまり、このゲームの世界設定は、現代の歴史からみたら、じつはほかの戦争ものゲームと、完全に対立しているわけだ。

しかも、どうもこのゲームの制作者は、ジョーダンのつもりじゃなくて、大マジメらしい。だって、ゲームスタートさせると、いきなりゲバラの似顔絵が出て、その絵の下に「キューバ革命の英雄チェ・ゲバラに捧ぐ」というメッセージがあらわれる。ちょっとこのマジメさは、「ナントカ星団を倒せ。地球軍！」てな軽いフィクションとは、いっ




ゲームセンター版のオープニング。ところで、SNKはほかに『タンク』という戦争ゲームをつくってる。でもこれは、第二次大戦もので、敵はナチス・ドイツ。

しょにできない。

むろん、そのこと自体はなんの問題もない。ただ、このゲームで遊ぶ子供は、まず99%、本当のゲバラなんか知らないし、〝アメリカと対立する社会主義革命をモチーフにした戦争ゲーム〟なんてことはまったく考えずに遊ぶはず。

プレイする人間に伝わらない制作者の心がゲーム画面の奥にあるって感じで、ちょっと奇妙だ。

現実とゲームはまったく切り離して考えるべきで、プレイ中はなにも考えずバンバン敵をやっつけて、楽しければいいわけ。

でも、たまにはゲームをきっかけに歴史とか社会に対して考えることがあっていいかも……。

# マインドシーカー

| 超能力開発 |
|---|
| ファミコン |
| ナムコ |

## ◉"あなたの超能力が目を覚ます"ってか?!



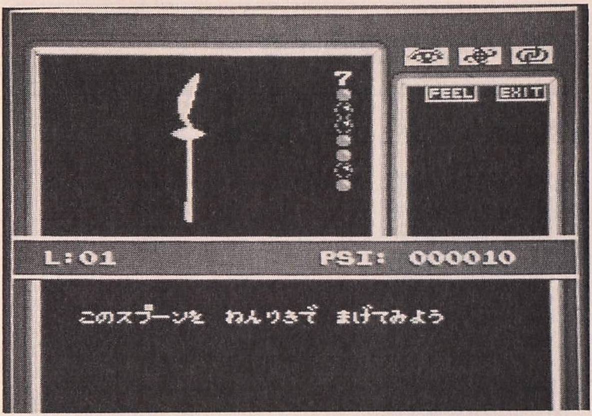

彼が、ゲームのガイド役のミスター・キヨタ(!)だ。彼の指示にしたがえば、秘められた超能力が覚醒するのだあ。

「キミの心の中にある、未知の力を育てよう!! 透視・念力・予知を中心にした独自のトレーニングで、キミの超能力を引き出します」だって。ジョークかと思ったら、これが大マジメなんだ。

ファミコンのコントローラーを使って、本当に超能力トレーニングをやるらしい。

透視トレーニングは、「☆○△□✚」の、いわゆるESPカードが裏になって並んでいる画面があって、それぞれカードのマークを当てる。予知トレーニングは、画面に5つのランプが並んでいて、どれがつくかを当てる。

プレイヤー自身の超能力でやりなさいっていうんだから、まいっちゃうね。ようするにカンで当てるんだ。




画面に映っているのはスプーン。ファミコンのコントローラーを握りしめ、このスプーンを念力で曲げるのだ！

とくに、念力トレーニングはキビシイ。画面中央に大きな赤ランプがあって「赤いランプが点灯するよう、心の中で念じながらAボタンを押します」だって。指先の反射神経もカンも必要なし。ひたすら念じるのみ。これでランプがついたら「やった、オレの超能力だぜ！」って、本当に信じていいのか……？

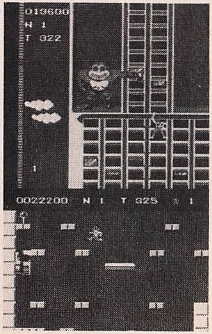
おもしろいのは、２プレイのモードがあること。念力トレーニングだと画面にランプが２つ並んでいて、それぞれのプレイヤーがコントローラーをもって念じるわけだ。それで、先にランプのついたほうが勝ち。

こんなモードがあるのは、やっぱりファミコンゲームの性(さが)だろうか。

# クレイジークライマー

| | |
|---|---|
| | アクション |
| | ファミコン |
| | 日本物産 |

## ◉理由のない、超シュールな攻撃！

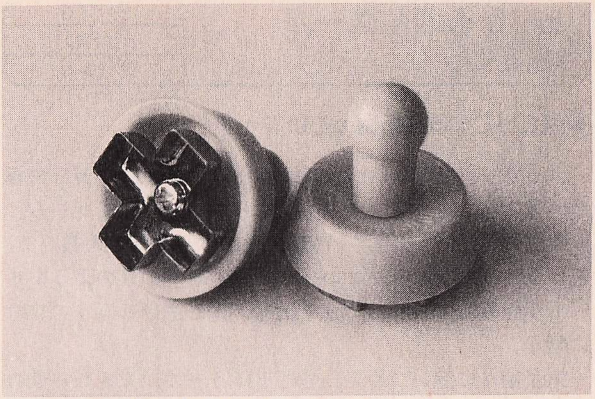



なぜかジャマするキングコング。
ヤツの左ストレートをくらったら、
一巻の終わりだぜ。

　昔のゲームってのは、状況に理由づけがない。「なぜこうなったか、どうしてこうするのか」という現実的な説明がない。

　逆にいえば、そんな説明に縛られないから、いくらでも自由自在にシュールな状況を設定できる。そこがステキなのだ。このゲームも、そんなつくり方が許された当時だからこそできた作品だろう。

　これは、高層ビルを命綱（いのちづな）もザイルもなく、素手でひたすら登るキャラクターを操作するゲーム。もう、なにかにとりつかれたように、えんえんと登る。なぜそんなことをするのか、そんな理由説明はいっさいなし！　まさに「そこにビルがあるから」としか答えようがない。



これが、カセットについている「クライマー・スティック」。コントローラーの十字ボタンに取りつけて使うのだ。（でも、これをつけると、かえってやりづらい……。）

そして、なぜかビルの途中階にゴリラがいて、登るのをジャマする。なぜか、ビルの窓からオジさんが出てきて花瓶をぶつけようとする。

その攻撃が本当にきわどくて、ちょっとでも触れればまっ逆さま。すごい勢いで落ちて地面にたたきつけられる。はじめると「考えてはいけない！　とりあえずアクション！」と、ゲーム画面にあおられて、おどされているみたいな気分になる。それで、ミョーにあせって真剣になるのだ。

もとのゲームセンターの機械では、左右の手でそれぞれスティックをもって、交互に動かすんだけど、ファミコン版はコントローラー２つを同じ要領で動かす。この独特の操作方法のアイデアもおもしろかった。

# らじかるぼんばー!! 地雷くん

| テーブル |
|---|
| ファミコン |
| ジャレコ |

## ◉鬼ごっこするもの寄っといで〜!

　はっきりいって、〝ただの〟鬼ごっこ。アナクロ遊びの極致・鬼ごっこを、ファミコンでやっちゃおうってゲーム。

　実際の鬼ごっことちがう点は、鬼のほうが複数人数いて、逃げるほうがひとりだということだ。碁盤の目のようにルートが組み立てられたマップ上を、鬼と逃げるほうで交替に動く。

　鬼が徐々に追いつめて、逃げるほうをつかまえたら鬼の勝ち。ただし、あらかじめ1回のゲームでの移動回数が決められているから、その回数を逃げきれば、鬼の負けだ。

　タイトルの地雷くんっていうのは、画面上をランダムに動く奇妙なロボットで、これを踏むと大爆発して1回休み。キャラクターは黒コゲになる。ほとんどドリフのコント並みのアナクロ表現。

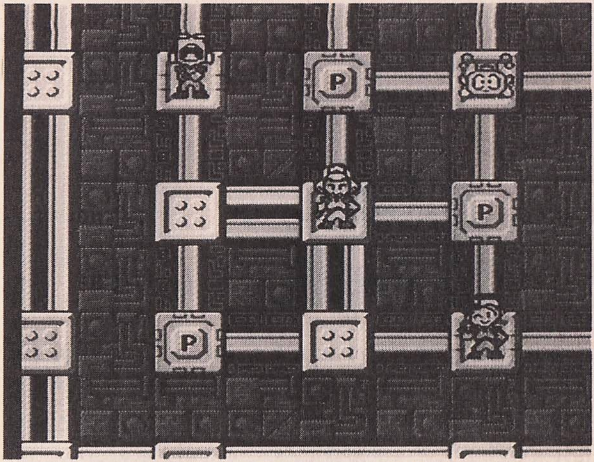
　ところが、やってみるとこれがけっこう燃える。マップ上は、ポイント切り替えやワープルートもあって、なかなか戦略的にバカにできない。

　マップもかなり広くて、全体は1画面で映しきれない。だから、画面から切れている場所から、気づかないうちに鬼に近づかれていたりする。

　ディスクゲームだから、簡単にデータセーブできる強みがあり、オリジナルのマップもつくることができる。でも、しょせん鬼ごっこだから、どんなマップでもすぐ飽きがく

るけど。

それから、オープニングでキャラクターが漫才風にルール説明する演出もあるが、あれもベタベタのアナクロで、私は好きだ。



鬼ごっこの舞台は、こんな感じ。この迷路状のマップを自由に動く。ちょっと未来感覚。画面中央が逃げるほうの「ランナウェイ」で、左上と右下が鬼の「チェイサー」。右上にいるカニみたいなのが地雷くんだ。〈©1988 JALECO LTD.〉

# おらがランド主催 ベストファーマー収穫祭

| パズル |
| --- |
| スーパーファミコン |
| ビッグ東海 |

## ◉農業の苦労を体感するだけ?!



ベストファーマー収穫祭の参加選手の皆様です。競技にのぞむ厳しい雰囲気が伝わりますねえ。

多少ルールが独特だけど、オセロ的なパズルゲーム。4×4のマス目に一定の操作を与えて、早く条件をクリアしたほうの勝ち。操作そのものは単純だ。多少の戦略性と、なにより操作のスピードが命で、じっくり考えるというより、いかにテンポよくできるかが勝負の分かれ目になる。

だからこれ、小さい子供どうしでもできる。はじめのうちは、大人に教わりながらたどたどしくやっていくだろうけど、ちょっと慣れれば子供でもやりこなせるだろう。その点、幅広い年齢層に人気の「おらがおじさん（カールの宣伝に出てくるオジさん）」をキャラクターに使ったのは正解だった。

でも、ここでなにより評価したいのは、このゲームが「農



ゲーム画面は上下2分割。キャラクターの動きにあわせて、フィールド画面がグルリンと動く。だから、キャラクターはいつでも画面正面に映っている。

業」をモチーフにしてることだ。4×4のマス目は畑で、そこに種をまいて、水をやって、収穫するというのが作業の段どり。もちろん、およそ現実の農業の苦労にくらべたら、とても〝シミュレーション〟なんてよべないけど。

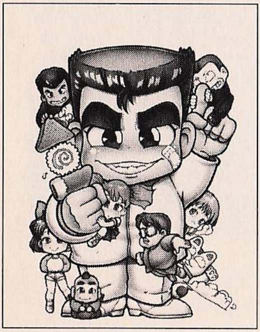
ただ、最近の都会の子供はジョーダン抜きで、そんな農作物収穫の基本イメージさえ希薄だ。2年ほど前に、ある市民団体が小学生を対象に調査したら、8割の子供が野菜の生の味を知らなかったのだそうだ。

いまはそんな時代だから、テレビゲームにも農業をネタにしたものがもっとあってもいいんじゃないだろうか。ほかに農業ネタゲームといったら、PCエンジンの『大地くんクライシス』なんてのがあるくらいだから……。

# くにおのおでん

| パズル |
| --- |
| スーパーファミコン |
| テクノスジャパン |

## ◉ブロックがなぜか"おでん"なのだ



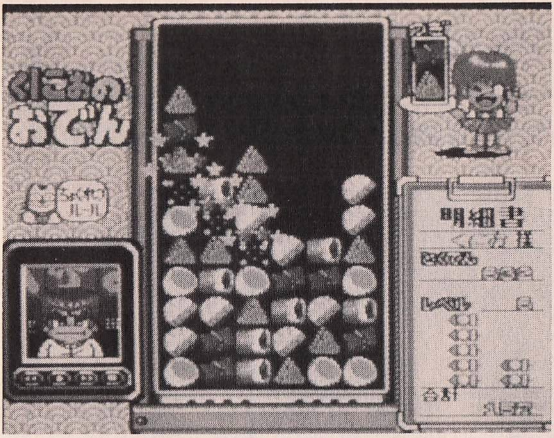
「くにおくん」シリーズは、'86年のゲームセンター版『熱血硬派くにおくん』から数えて、なんと20作以上ある。

パーツが上から降ってくる『テトリス』系のパズルゲームは、多くの種類がある。『テトリス』のパーツは、４つのブロックを固めたものだった。

それに対して、ブロックひとつひとつに色のちがいなどをつけ、この色の組み合わせなどをつくるパズルが、最近多い。『コラムス』『ぷよぷよ』などだ。

いずれにしろ、「並べてそろえる」というパズルの基本は同じ。パズルゲームが多いのは「人はみんなパズルが大好きなんだ」ってことを示している。

人は本能的に「並べてそろえる」作業が好きなのだ。きっちりと秩序だった幾何学(きかがく)的な図形をつくることには、損得とは無縁の楽しさがある。子供が黙々(もくもく)と積み木遊びをす




おいしそうなパズルのブロックでしょう。得点ゲージが「明細書」となってるところもいいね。

るのは、それが人の本能だからだ。

だから、ゲーム制作者としては、パズルとしての基本的な形をくずさずに独自の演出をつけくわえて、自分の作品に個性を与えなければならない。

この『くにおのおでん』は、そうした典型的なパズルもののひとつ。いわゆる『コラムス』型なんだけど、ブロックがおでんの具になっている。だいこん・ちくわ・こんぶ・こんにゃく・たまご。なんか、親近感がもてる。

特別にすぐれたパズルもの、ってわけじゃないんだけど、パーツが〝日本の味〟ってところが秀逸(しゅういつ)だ。畳の部屋で、チャブ台にゲーム機置いて遊ぶ雰囲気。個人的な趣味の問題なんだけどね。

# であえ殿様あっぱれ一番

| | |
|---|---|
| であえ殿様あっぱれ一番 | アクション |
| | スーパーファミコン |
| | サンソフト |

## ◉えっ、バカ殿とバカ王子がモンスターと対決?!

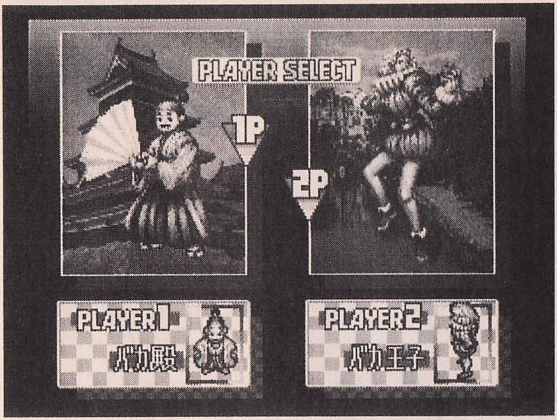



……もう、何もいうことないタイトルだわ。

顔におしろい塗ったくったバカ殿様を操作するアクションゲーム。こういうおちゃらけたキャラクターでゲームをつくっちゃうんだもの……。画面に出てくる回復アイテムが「天ぷら」で、それをとるとき「テンプラ〜」ってヘナヘナした声が出たりする。

でも、ゲーム内容はよくできている。上下左右にスクロールする画面で、キャラクターのバカ殿を進めながら扇子で道々のモンスターを倒していく。ほぼ一本道で迷路性はないけど、画面がきれいで風景に変化があるから、飽きはこない。

面は江戸・出羽・京とあって、それぞれ雰囲気に特徴がある。さらに敵の本拠地が〝Yeah康城〟。困ったもんだ。




画面にはっきり「バカ殿」「バカ王子」って書いてあるんだからまいっちゃうね。

つまり、「日本風」という点で、意外なくらいデザインがしっかりしている。地蔵とかお稲荷(いなり)さんとか、細かいキャラクターまでデザインがきちんとされてるし、ボスキャラクラスだと、虚無僧とか能楽師とか、キャスティングがシブい。ディテールもよくて、敵のアジトの襖(ふすま)に、鶴と松が描かれているのには感心した。

時代考証はしっかりできてるのだ。これで、ふつうだったら主役はカッコいい忍者かなんかだろうけど、これだけのゲームで、主人公はバカ殿。裏をかかれたって感じ。

バカ殿のほかに、フランスからやってきたバカ王子も、別キャラクターとして操作できる。これが、セリフの最後に「……ザンス」なんてつけたりして、ポイント高いんだ。

# イーハトーヴォ物語

アドベンチャー
スーパーファミコン
ヘクト

## ◉あの宮沢賢治がTVゲームに登場

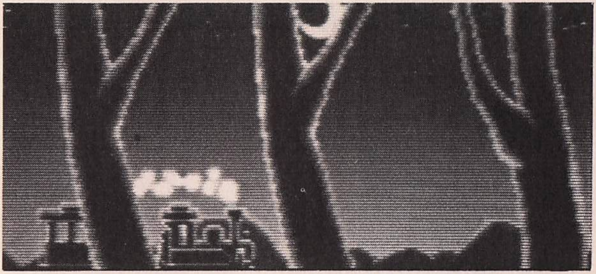



ゲームタイトルのあとに「原作　宮沢賢治」とはっきり書いてあるところが、制作者の賢治ファンぶりを強くうかがわせる。

イーハトーヴォというのは、岩手県をエスペラント語風にあらわした名前だ。あの童話作家・宮沢賢治が、故郷岩手をこうよんだ。それでイーハトーヴォという言葉は、宮沢賢治の世界をあらわすような感じで使われるわけだ。

これは、宮沢賢治の童話世界を旅するゲームで、有名な『セロ弾きのゴーシュ』とか『オツベルと象』などの場面を思わせる場所を歩いたり、登場人物に会って、彼らからいろいろなことを頼まれたりしていく。ゲームの形としては、モンスターとの戦闘がない『ドラクエ』って感じだ。

雰囲気はすごくいい。本当に、宮沢賢治の童話世界のイメージが伝わる。画面の配色がハデでもなく淡くもなく、ちょうど子供の絵本みたい。しっとりと落ちついたBGMも



オープニングの１場面。これはイーハトーヴォ駅にむかう汽車で、銀河鉄道ではない。このオープニングのバックに流れる曲がまたすばらしい。

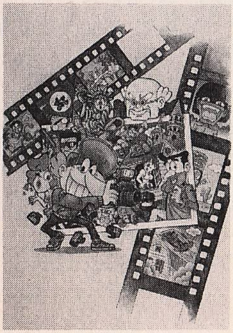
いい。とくに、エンディングの「銀河鉄道」が発車するシーンは秀逸（しゅういつ）だ。

ただ、ゲーム展開の謎解きがいまいち。じつは、一般のゲームからくらべたら簡単なくらい。たとえば『ドラクエ』をやったことのある人なら、すぐできるレベル。だけど、なにしろ宮沢賢治。賢治ファンの人で『ドラクエ』やったことのある人って、どのくらいいるかな。かなりかぎられると思うんだ。

せっかく、ここまで宮沢賢治の世界の雰囲気を伝えるソフトに仕上げたんだから、ゲーム慣れしてるファンにそっぽむかれても、もっとゲームのド素人むけに思いっきり簡単にしたほうがよかったかも……。

| # 激写ボーイ | シューティング |
|---|---|
| | PCエンジン |
| | アイレム |

## ●写真を撮り歩けばそれでOKなの?!

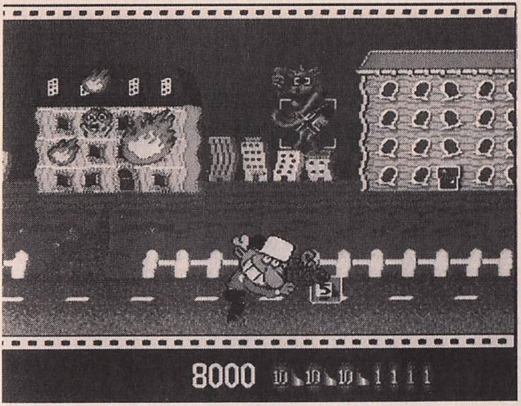


なんとも独特の味をもったキャラクターでしょう。

ようするに、シューティングゲームなんだけど、照準(しょうじゅん)をあわせたら銃撃するんじゃなくて、それをカメラで撮るという設定なのだ。「主人公がカメラ学校の卒業試験のため、校長先生に命じられて、さまざまな場所に写真撮影にいく」というストーリーで進められる。

あえてシューティングとして説明すれば、横からみた2次元画面が流れる『グラディウス』型か。ただ、キャラクターは人間だから、画面下を歩くだけ。そこで、画面上の目標（被写体）に照準をあわせてボタンを押せば、カシャッと音がして、写真を撮ったことになる。

被写体は、UFOとか事故現場とか通行人とか、とにかくいろいろ。止まっているものもあれば、すごい勢いで画面を




こんなふうに歩きながら「ここぞ！」という瞬間、シャッターを切る。うまく撮れれば点数になる。やっぱり本質はシューティングゲームだね。

横切るものもある。被写体によって点数がちがっていて、規定の点数をとることと、校長先生が指定した被写体の写真を撮ること、この条件を満たせば面クリアとなる。

画面上で照準を動かすというアクションは、わりと少ない。すぐ思い出せるのは、昔のゲームセンターにあった『ミサイルコマンド』くらいだろうか。

だから、このゲームは操作そのものがわりと新鮮、くわえて「写真を撮る」という行動もゲームとして新鮮だし、おまけにキャラクターのイメージも、ちょっと下品なアメコミっぽくて、これも新鮮だ。

好き嫌いのわかれるところだろうが、こういう〝新しさ〟を感じさせてくれるかわったゲームも押さえておきたい。

# スーパーアルバトロス

| スポーツ |
| --- |
| PCエンジン |
| 日本テレネット |

## ◉敵ゴルファーに勝たないと次には進めない!

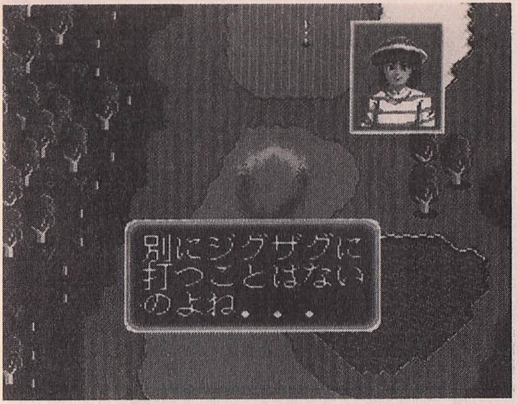


主人公の少年ゴルファー・徹也。つぎつぎとゴルフのライバルを倒していく。セリフはていねいで、マジメなやつなんだ。

CD-ROMのゲームは、ひとつのお約束として、はじまりや要所要所にアニメを入れることがよくある。このアニメに、ゲーム性は全然ない。ようするに、雰囲気の盛り上げ用だ。

ところが、このアニメ場面にだけ力を入れて、かんじんのゲームがトホホのものも、一時期かなりあった。最近はさすがに、そういうマヌケな制作会社はなくなってきた……ともいいきれないか。

この『スーパーアルバトロス』は、そんなアニメ場面をもつテレビゲームとしてかなりエポックな作品だった。宣伝コピーが「史上初、ストーリーをもったゴルフゲームが登場! これはスポーツゲームを超越したニュージャンルだ!」なんて、かなり威勢がよかった。




実際のゴルフ画面は、こんな感じ。やっぱり最近のゴルフゲームにくらべると、古いね。キャディさんのアドバイスも、わりと大ざっぱ。

天才少年ゴルファーが父親を探す中で、謎のゴルファー軍団とひとりずつ対決していくストーリー。少年マンガの王道をいくようなアナクロのネタだけど、ついついストーリーを追いたくなる。でも、つぎの場面に移るには、敵のゴルファーとゴルフ勝負をして勝たなきゃならない。

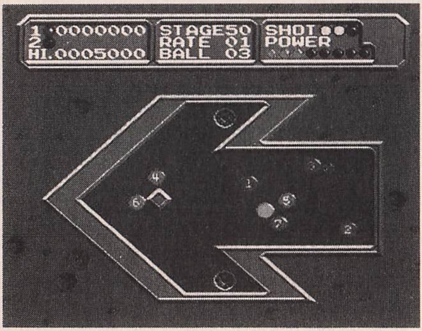
純粋にゴルフゲームとしてみれば、とり立ててどうってことない、ふつうのゲーム。でも、アニメ場面とのバランスがいいから、ゴルフとアニメのセットのゲームとしてみれば、かなりポイントが高い。

ただ、敵のキャラクターがわりと当たり前の感じで、インパクトが弱い。もっとヘンなヤツが出てきたほうが、おもしろかったかもね。

# ルナーボール

| | |
|---|---|
| ルナーボール | スポーツ |
| | ファミコン |
| | ポニーキャニオン |

## ◉現実にはありえないビリヤードができるぞ!



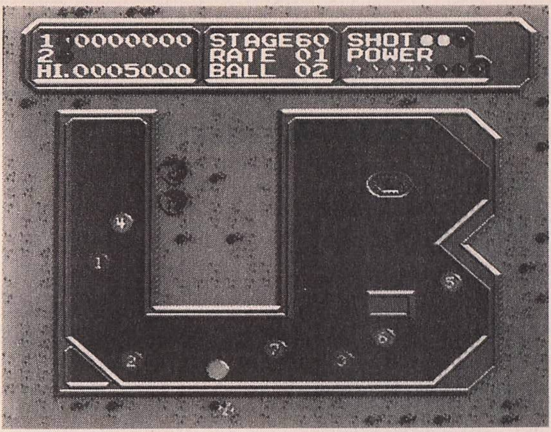

「ルナー」とは月のこと。だから背景が、月面のクレーターみたいなんだね。

ルールは単純。番号のついている玉を落とす「ポケット」のみのビリヤードゲーム。

そのかわり、盤のデザインが多種多様だ。矢印みたいな盤とか、アルファベットのZ文字の形をした盤とか……。どう当たってどうはね返るか、長方形のふつうのビリヤード台の感覚だとちょっと読めない、意外なおもしろさがある。

もうひとつ、現実のビリヤードでは絶対にあり得ないことが、このゲームではできる。摩擦係数をかえられるのだ。つまり玉のすべり具合をかえられるから、数値次第で砂の上でビリヤードをしているみたいな気分になったり、氷の上でのビリヤードみたいになったりする。

しかも、この摩擦係数をズバリ、0にもできる。摩擦が




タイトルの頭文字「LB」を型どったビリヤード台なのだ。こんな台、現実にはまずお目にかかれない。

まったくないビリヤード台。打った玉はどうなるか、当たった玉はどうなるか、永遠に転がりつづけるのだ。

完全に摩擦0なんて、論理だけの話にすぎない。それを、目の当たりにみせてくれるコンピュータの力はスゴい！　いつまでも止まらない玉をみていると「テレビゲームの世界は現実じゃない、数値で組み立てられた論理の産物だ」ということが、奇妙な実感で迫ってくる。

そのへんの問題を考えていくと、いま流行のバーチャルリアリティ論に発展するわけだ。コンピュータとの対戦モードを選ぶと、わりとズルいことをやってくるんで憎らしくなる。機械相手にこんな感情がわき起こるのも、バーチャルリアリティだな。

# カイの冒険

| | |
|---|---|
| ジャンル | アクション |
| 機種 | ファミコン |
| メーカー | ナムコ |

## ◉主人公カイの戦いは報われない?!



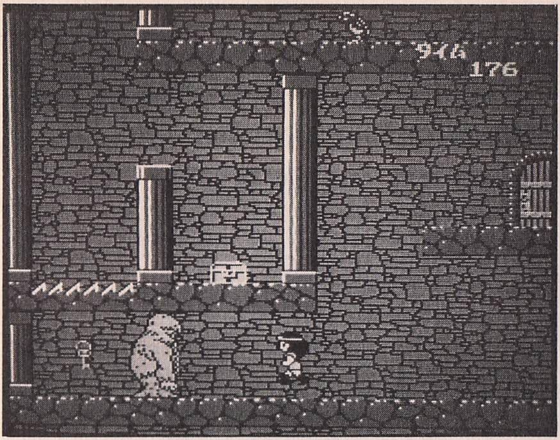

パッケージ。こう見えてもカイは、女神イシターに仕える巫女さんなのだ。

キャラクターがかわいい女の子、内容は辛口アクション。このアンバランスさが通むきだ。

操作は単純。左右に走らせ、ボタンを押せばジャンプする。そのジャンプがフワーッと飛び上がり、空中浮遊しているような感じ。空中で方向もかえられる。

だから、この操作で、なにもないただ広〜いだけの画面をフワフワとジャンプするだけなら気分がいいと思う。だが、各面ともしっかりと障害物やら敵やらがいて、うまく動かさないとすぐにぶつかるし、やられてしまう。

それでも、はじめはまだいい。ところが、面が進むにしたがって、加速度的に難しくなってくる。後半なんか緊張しっぱなし。せっかくアクションが気持ちいいのに、爽快（そうかい）




画面左下に小さく見えるのが、フロアーのカギ。これをとらないと面クリにならない。

感がないのだ。

ストーリーは、主人公のカイが、平和の印のロッドを魔王から取り返すため、ドルアーガの塔を上っていくというもの。だから、各面がそのまま塔の階になっているわけだが、これが60階、つまり60面もある。おまけに60面クリアすると、裏面がさらに40面もある。気が遠くなるよ。

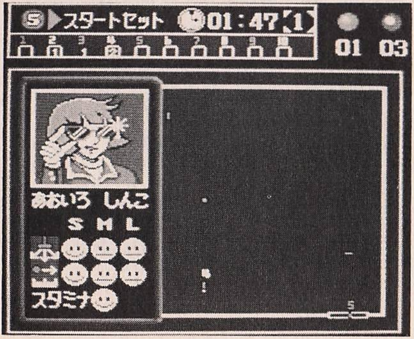
ちなみに、このゲームは、あの有名な『ドルアーガの塔』の世界の昔の話、ってことになっている。『ドルアーガの塔』は、主人公のギルが、ドルアーガの塔の頂上に閉じこめられていたカイを救いにいく話だった。

てことは、苦労に苦労を重ね、カイがついに塔の頂上にたどり着いたあとは……?!

# あっぱれゲートボール

| | |
|---|---|
| | スポーツ |
| | PCエンジン |
| | ハドソン |

## ◉30年も時代を先取りしちゃったゲーム

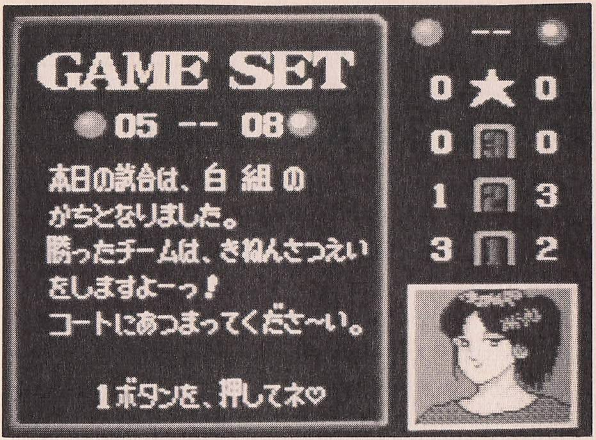



キャラクターは、老若男女さまざまなタイプがいる。

ゲートボールというマイナースポーツの珍しさを売りにしたのかなって感じだが、内容はしっかりしてるんだ。

まず、ゲートボールというスポーツの特徴だが、知らない人には意外なほど戦略性の高い、つまりテレビゲームにむいているスポーツなのだ。そこに目をつけたゲームだから、シミュレーション性がちゃんとしていて、わりと高度な作戦を立てて遊べるようにできている。

さらに、コート全体の画面の右上に、ボールを打つときのプレイヤーの視点の立体的画面が表示されて、臨場感もなかなかある。アクションとしても、楽しませてくれる。キャラクターもいい。まず、ルール説明などをしてくれるおねえさんは、日本人的な丸顔の美人で、プレイヤーがど



右下に映ってるのが、説明・進行役のおねえさん。親切な人なのだ。

んな年齢層でも好感がもてる雰囲気だ。さらに、実際にプレイに出てくるキャラクターは年齢設定もあって、子供から若者、中年、老人と、きちんと全部の年代を取り入れている。

このゲームをつくった人は、ゲートボールをよく知っている。このスポーツは、本当に全世代が参加できるだけの戦略性と運動性のバランスがあるのだ。

スポーツものとしてみた場合、かなり完成度が高い。なのに、あまり知られていない。いま、現実にゲートボールをやっている層は、テレビゲームなんか知らないお年寄りばかりだからね。30年ぐらい先取りしてたゲームといえるかもしれない。

| エイリアンストーム | アクション |
| --- | --- |
| | メガドライブ |
| | セガ |

## ◉ヌルヌル感いっぱいのエイリアン満載だ

有機体のもつ〝ぬめり〟の感じや、血や内臓のあのヌルヌル粘る感じは、テレビゲームではなかなか表現できないものだし、むしろこれまでは表現するのを避(さ)けてきた要素だった。

だけど、このゲームはそれをプレイヤーに感じさせてくれる。基本は『ファイナルファイト』的なアクションゲームなのだが、倒す敵が不気味なエイリアンで、これらはいずれも皮膜(ひまく)をもたないむき出しの有機体。まさに、ドロドロ、グチョグチョって雰囲気。そいつらがズルズル迫ってくるのだ。

それを、銃や火炎放射器でつぶしていく。バシッじゃなくて、グジャグジャという手ごたえがするような気がする。

テンポのいい、アクション性や難易度バランスがしっかり仕上がった、いいゲームのはずなんだけど、爽快感がない。なにしろ、敵が敵だから……。

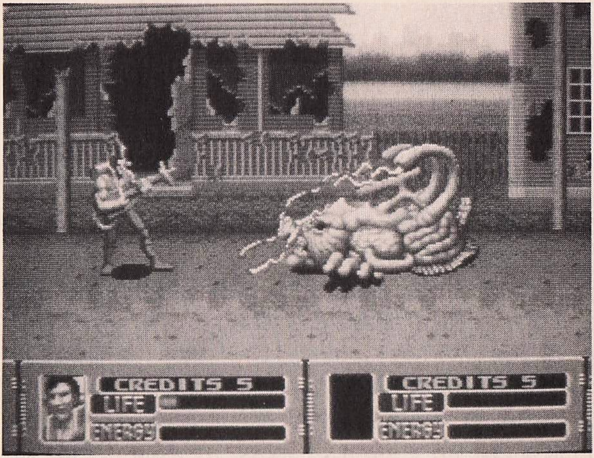
このテのグロテスクな感覚を、映画とかゲームといった〝映像の娯楽(ごらく)〟で再現することを積極的にホメていいかどうか、悩むところだ。

たしかに、現実に動物を切れば血が出て内臓があらわれるわけで、そうした現実をないことにして、倒した敵はパッと消えちゃうのがゲームの約束。

「ゲームは現実とはちがう世界だから、それでいいんだ」

という考えと「現実的な感覚を再現することは大切だ」という考え、両方とも意味があると思う。

だから、これは「グロテスクだけどいいゲーム」だといっておこう。




いかにも気色ワリィ敵でしょう。ステージは全8面で、こんなのがウヨウヨ出てくるわけ。"健全家庭娯楽"を売りにしている任天堂のファミコンだったら、許されないんじゃないかな。〈©SEGA 1990, 1991〉

ゲーム博士のスーパーコラム①

## TVゲームのコントローラーが
## キーボード・アレルギーを増やした?!

ファミコンって、考えてみれば「日本でいちばん普及しているコンピュータ」といえる。その後のスーパーファミコンにしろ、いま主流の32ビット次世代機にしろ、ゲーム機ってのはある意味で「普及速度と普及率がかなり高いコンピュータ」なんだよね。でも、ふだんはあまりそんな意識はない。コンピュータはコンピュータ、ゲーム機はゲーム機。なんだかそれぞれべつの物、というとらえ方が一般的なようだ。

コンピュータのイメージといえば、本体のほかに専用のディスプレイ(画面のこと)があって、キーボードがある。それで1セット。だけどゲーム機は、画面はテレビを使うから専用ディスプレイはいらないし、キーボードはない。入力装置といえば、方向ボタンといくつかの丸ボタンだけのコントローラーのみ。このコントローラーが、コンピュータらしさを消してるんだろう。

たしかに、ゲーム機のコントローラーってのは画期的な発明だ。日本人には「キーボードって難しそう」というイメージがあって、コンピュータを敬遠しがちだった。でも、コントローラーのおかげで、誰もが簡単にコンピュータゲームで遊べるようになった。

ファミコン以前のパソコンゲームは、キーボードで遊




左上がセガサターン、右上がメガドライブ、中央がスーパーファミコン、左下がPCエンジン、右下がプレイステーション。

ぶのが当たり前で、たとえば『ウィザードリィ』なんかは、呪文をいちいちキーボードで打って入力していた。tiltowaitとかmasopicとか打つわけ。「『ウィザードリィ』の呪文なんか指が完全におぼえてて、キーボードの前に座れば無意識に打ちこめるよ」なんていう、パソコン派の古い『ウィズ』フリークもいるほど。

ゲーム機のコントローラーでRPGやアドベンチャーが遊べるようになったのは、画面に呪文や行動選択肢が表示される「コマンド方式」ができたおかげだ。これを最初に実現したのは、ファミコンのアドベンチャーゲーム『ポートピア連続殺人事件』。発売は1985年の11月。これはパソコンゲームの移植だけど、パソコン版のほうは当然、キーボードで単語を打ちこむ方式だった。

だけど、はたしてファミコンにはじまる「ゲーム機のコントローラー」って、本当にいいものだったのだろうか。これからのマルチメディア時代、コンピュータを使って人々がコミュニケーションするには、どうしたってキーボードが必要になるだろう。コミュニケーションはやはり会話が中心だし、会話はつまり〝言葉のやりとり〟なんだから。

もしかすると、コントローラーのおかげで、人々は簡単にコンピュータゲームで遊べるという恩恵を得た半面〝キーボードを学んで慣れるチャンス〟を失ったのかもしれない。ゲーム機のコントローラーには、そんな功罪両面があるのかもしれない。

# 2

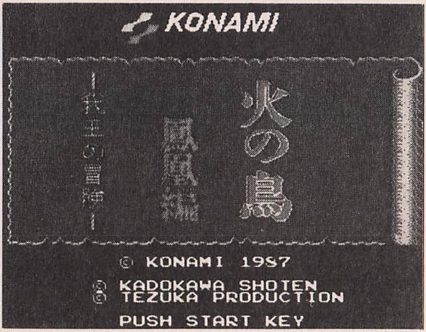
正義の味方同士が対決する『バトルドッジボール』他14ソフト

# 濃すぎるキャラクターのヘビーな存在感に絶句！

# 火の鳥 鳳凰編

| |
|---|
| アクション |
| ファミコン |
| コナミ |

## ◉あの原作の文学性はいずこに……?!



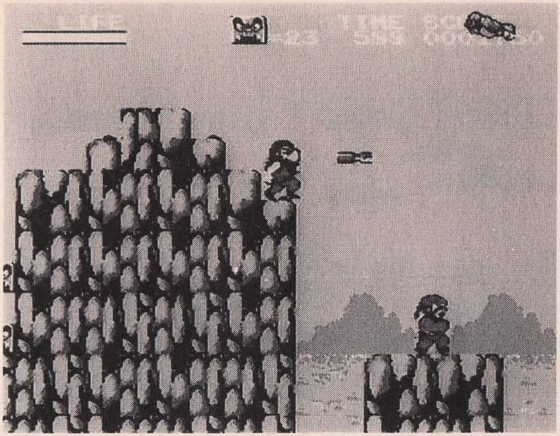

タイトル下にはちゃんと「手塚プロダクション」と入っている。なお『火の鳥』の単行本は昔から数社で出していたが、このころは角川書店版が定本だった。

コナミの『マリオ』タイプアクションといえば、ご存じ『がんばれゴエモン』シリーズだが、このゲームは『ゴエモン』の第1弾発売(1986年7月)から半年ほど遅れて、1987年1月に発売された。

内容は『ゴエモン』的な横スクロールアクションで、テイストにかなり共通するものがある。だから、ある意味で『ゴエモン』シリーズの亜流としてとらえてもよいと思う。

純粋にひとつのアクションゲームとしてみた場合、かなり完成度の高いゲームなのだ。

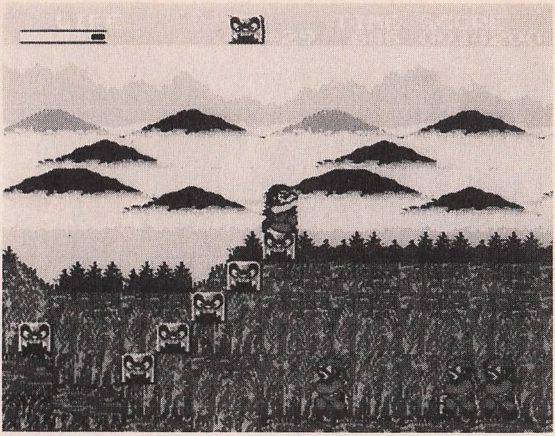
特徴としては、ふつうのジャンプでとどかないところでは正方形の台を出現させ、それを利用して進んでいく。この台は、近づいてくる敵の進路妨害にも使える。


主役の我王(がおう)は、武器としてノミを投げる。これは原作で我王が仏師(仏像をつくる彫刻家)だったから。

「キャラクター自身が台や足場を生み出す」という操作法は、画面上にあらかじめ置いてある台を利用するより、自由度が高くて楽しい。ゲームを進める工夫を、自分なりにできるからだ。

この『火の鳥』のように台を出現させるゲームには、ほかに『ソロモンの鍵』というのがある。ちなみに、こちらのほうがソフトの発売が『火の鳥』より半年ほど早かった。

それに、この『火の鳥』は基本的なゲームテンポもよくて、『マリオ』並みのリズミカルな楽しさがある。また、面をクリアするごとに一枚のパネルが手に入るというルールが特徴。これは火の鳥の彫刻の破片で、全部で16枚ある。つまり全16面のゲームというわけだ。面の数として多から



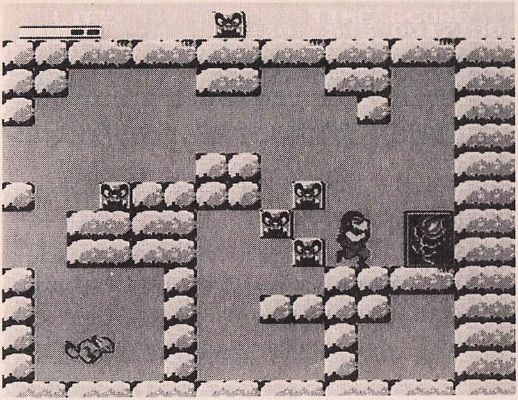
ゲーム画面で我王が階段のように並べるブロックは、原作で我王がつくった鬼瓦のデザインになっている。

ず少なからずで、ちょうどいいところだ。

進めるにしたがい、徐々に火の鳥の彫刻ができ上がっていくようすをあらわす画面がある。このアイデアはいい。自分がどこまで到達していて、ゴールまであとどれくらいなのか、はっきりイメージとしてつかめるし、彫刻を〝つくってる〟って感じで達成感がある。

さて、ここまでホメて、それでも「う〜ん」と首をかしげちゃうところがある。それは、なぜ『火の鳥』なのか、ってこと。このゲームは『ゴエモン』からほどなく発売されたものなんだから、この内容で『ゴエモン２』として出しても、おかしくなかったと思う。

いうまでもなく『火の鳥』は、マンガの神様・手塚治



火の鳥のパネルをとるところ。これを集めて火の鳥の像を完成させる。ちなみに『鉄腕アトム』のお茶の水博士は、我王の子孫なのだ。

虫のライフワークで、「生命の意味」という哲学的テーマの深い作品だ。なかでも、このゲームのモチーフになった『鳳凰編』は、奈良時代の日本仏教をポイントにして描いた、シリーズ中最高傑作とまでいわれている作品。

そんな高い文学性をもつ原作を、なぜわざわざアクションゲームのモチーフにしたのだろうか。少なくとも原作を知ってる人からみると「ちがうだろ〜」という感想がまず出てしまう。

ほかのメディアから原作をもってくる場合、その原作の本質とあまりにもかけ離れたものをつくるのはよくないと思う。楽しいゲームだっただけに、よけい「原作との関係」という点で首をかしげてしまったのだ。

# ゴルビーの パイプライン大作戦

| パズル |
| --- |
| ファミコン |
| 徳間書店 |

## ◉かつてソビエト大使館が公認した友好パズル?!

主役がゴルビー（ゴルバチョフ元旧ソ連大統領）だよ。ソビエト大使館に、キャラクターを使う許可をもらってつくったらしい。どうやって先方に説明したんだろう。

これはもう、説明書を読むだけで楽しい。「日本のすぐ隣にあるのに、ぼくたち日本人にとって遠い存在だったソビエトという国。でもゴルバチョフ大統領（ゴルビー）の登場によって日本とソビエトはぐーんと友好を深めつつある」だって。学習雑誌じゃないんだから。

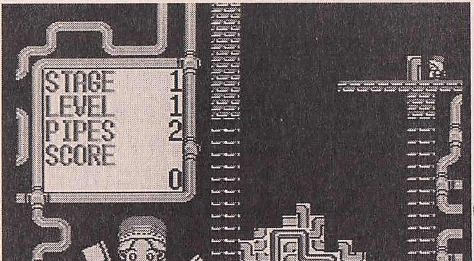
パッケージイラストも笑える。眼のクリクリしたゴルバチョフが、カメラ目線でポーズとってんの。で、後ろにスペースシャトルが飛んでる。なんで、スペースシャトルなんだ？　しかも、どうみてもこれはアメリカのシャトル。

そのうえ「キミの手で日ソ友好のパイプラインをつくれ！」だって。ゲームの内容は『テトリス』タイプの落ちものパズル。いろいろな形のパイプのカケラが上から落ちてきて、それがうまくつながるように組み立てるわけだ。で、面クリする（１面クリアすること）とソ連の地図が画面に映って、どこまでパイプがつづいたかが示される。

パズルゲームの出来としては可もなく不可もないけど、画面が黒っぽくて地味。BGMも淡々としているし、プレイしてると、なんか文字どおりパイプラインをつくる労働者になったよう。そこをねらってゴルバチョフなのか?!




オープニング画面に映るのは、なかなかキュートなゴルビー。パッケージに描いてあるスペースシャトルは、ここには映ってません。




ソ連邦が解体して、ゴルビーが失業しちゃったのが、1991年12月でした。国際政治への彼の復帰は、いつかなあ。

| DEAD DANCE | 格闘 |
|---|---|
| | スーパーファミコン |
| | ジャレコ |

## ◉危ない奴らがくり広げる、何でもありの格闘巨編

『ストII（ストリートファイターII）』の大ヒット以来、2匹目のドジョウをねらって、多くのメーカーから格闘ゲームが発売された。これも、そんな亜流格闘ゲームのひとつ。

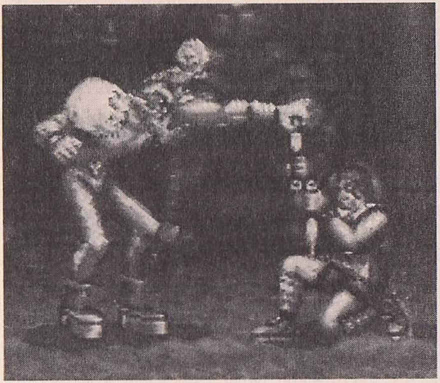
全体の出来としてはあまりよくない。技も単純だし、操作できる主人公キャラクターのセンスも月並み。

だけど、敵キャラ（キャラクター）のセンスがいい。カッコいいとかシャレてるとかじゃなくて、ブッ飛んでる。

たとえば、ビーンズって名前のキャラクター。防御をまるでしないかと思うと、いきなりラッシュを応酬する。『餓狼(がろう)伝説』のダック・キングなんか、ちょっとみるとキレてるようで、じつはけっこういい人。ちゃんと会話が成立しそうな。ところがビーンズは、人間の言葉が通じるかしらってぐらい、アブナイ雰囲気。

それからドルフってヤツは、バズーカ砲をもってる。格闘ゲームでバズーカ砲。元リビア出身の傭兵(ようへい)部隊長って……そんな設定、大丈夫なのか？　ほかに、旧東ドイツ出身で、軍部に改造人間にされたってヤツ。両腕がまるっきり武器なんだ。これも、ちょっと設定がヤバいだろう。

どれもこれも、生身の格闘の域を超えたヤツばかりなのだ。このセンスは、ちょっとほかの格闘ゲームにはない。これらにくらべると、バルログだのバイソンだのが、平凡な人間にみえてしまう。



左側でパンチを出してるのが、ブッ飛びキャラクターのビーンズ野郎。このヘアスタイル、このクツ。ハンパじゃないね。




敵は格闘でバズーカ砲を撃つのだ。でも、こちらも鍛えてるから、食らっても大丈夫なのだ。〈©1993 JALECO LTD.〉

# バトルドッジボール

| スポーツ |
| --- |
| スーパーファミコン |
| バンプレスト |

## ◉ウルトラマンと仮面ライダーがドッジで激突！

子供には、世代によって独特の流行がある。なかには、何年かの周期で昔流行したものが復活する場合もあり、そんな場合は「第２次○○ブーム」といわれたりする。これはまさに、そんな子供の一時期の流行が生んだゲームだ。

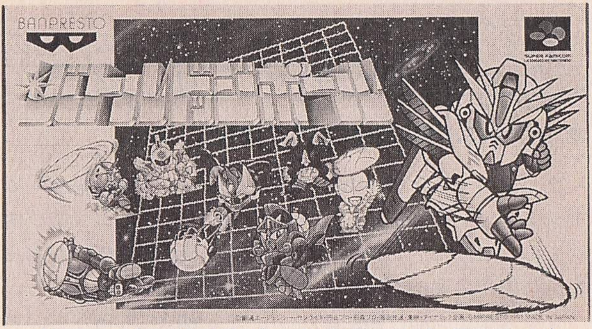
まず、キャラクターが少年マンガや子供ヒーロー番組の主人公をコミカルに小さくしたもの。こうしたキャラクターは、ご存じSD(スーパーデフォルメ)という。これは1980年代末からおもちゃメーカーのバンダイがしかけたブームで、当時から今日にかけての子供の流行のひとつだ。

だから「マンガのヒーローはカッコいいもの」というイメージしかもっていない年長者には、このSDは奇妙に映る。

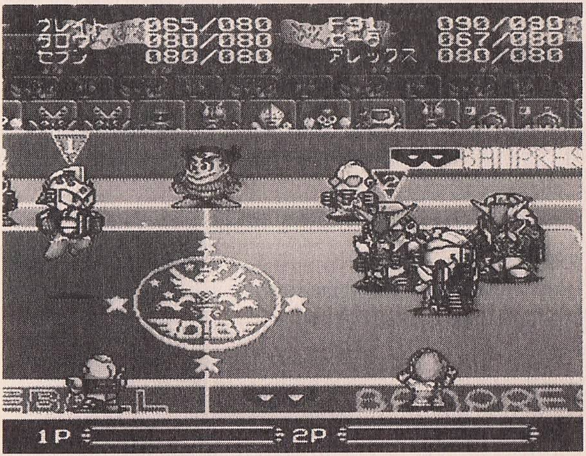
もうひとつ、このゲームがつくられた前後の時期は、ドッジボールがたしかに流行していた。これは、出版社の小学館がブームの仕掛人だった。子供むけマンガ雑誌の『コロコロコミック』あたりが宣伝媒体の中心で、夕方のテレビでもドッジボール大会の番組があった。

つまり、このゲームはそうした〝当時の〟子供のニーズにあわせたものだった。〝時代のゲーム〟としての意味が大きかったから、いま遊んでも、当時の子供が遊んだとき感じたおもしろさは、ほとんどないだろう。

最近、このゲームをよく中古ゲーム屋さんでみかける。きっと〝当時の子供〟が手放したんだろうな。




パッケージ。ガンダムが、ウルトラマンが、仮面ライダーが、SDサイズで戦うのだ。あ〜こりゃこりゃ。




ウルトラマンチーム対ガンダムチームの試合。放映年度のギャップを超えた戦いだね。

## ゆうゆのクイズでGO！GO！

| クイズ |
| --- |
| スーパーファミコン |
| タイトー |

### ◉ゆうゆにバカにされるのが快感?!

クイズゲームというのは、テレビのクイズ番組をゲームでシミュレーション化したスタイルだ。ファミコンで、古いものだと『ファミリークイズ』（アテナ）なんてのがあった。1988年のゲームで、これがいちばん古いと思う。

クイズゲームは、画面はどうしても地味になるから、とにかく問題数がどれだけ入っているか、あとは、クイズを朗読するかどうかをふくめた音声、この2点の演出がポイントになる。だから音声をガンガン入れられる大容量のCD-ROMだと、けっこういろいろとできるんだけど。

この『ゆうゆのクイズでGO！GO！』は、じつはスーパーファミコン初のクイズゲーム。ゆうゆ（岩井由紀子）は当時、タイトーのイメージキャラクターで、タイトーの宣伝にかならず出てた。

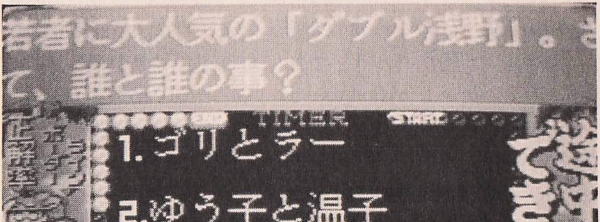
実際に、ゆうゆの実物画像と声が取りこまれてるところが特徴だ。スーファミだとここまでできるんだ、って当時は感心させられた。問題数も少なくないし、画面演出もみやすいし、明るい感じで、クイズゲームの佳作だろう。

ただ、ミスすると、「アッタマ悪いんじゃないの?!」って、ゆうゆにバカにされる。「サッポロ一番みそラーメン」もって踊ってたアンタにいわれたくないよ！　って感じ。

ちなみに、ゲームセンターでこの続編とおぼしきゲームが出ている。『森口博子のクイズでヒューヒュー』だって……。




当時はまだスーファミで珍しかった実写取りこみ画面。ゲームが進むにしたがい、ゆうゆがいろいろなコスチュームで登場する。




芸能ネタのクイズ。「ダブル浅野」だって。なつかしい。

# ラッシング・ビート

| アクション |
| --- |
| スーパーファミコン |
| ジャレコ |

## ◉ムシャクシャしたらゴミ箱にもラリアット！

スタイルは、完全に『ファイナルファイト』の亜流だ。キャラクターが闘って敵を倒しながら、背景を右に歩いていくタイプ。だけど、独特の味がある。無意味にマニアックというか、制作者が個人的趣味に走ってるというか……。

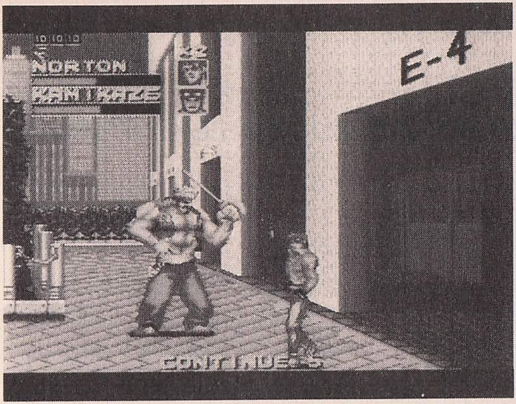
なにしろ、キャラクターの出せる技が、フランケンシュタイナーとかパワーボム、ジャーマンやラリアット、敵の中には、DDT（これもプロレス技の名前）をしかけてくるのもいる。つまり、設定はストリートファイトなのに、プロレス技なのだ。リングでもない街中の背景でプロレス技なんか出すと、なんとも奇妙な感じだ。

道路にゴミ箱があって、それにも技をかけられる。「ゴミ箱にフランケンシュタイナー！」って、これが笑える。

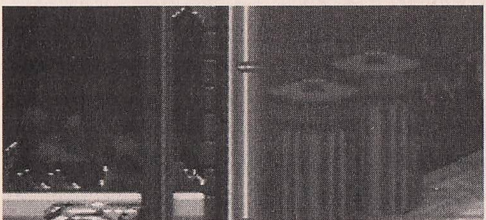
それにボスキャラに、どうみてもタイガージェット・シンみたいなのがいて、これが、大暴れしてくれる。デストロイヤーもどきの覆面（ふくめん）男も出てくるし、もうプロレスファンにはバカウケだ。

このゲーム、続編が２つほどあるが、あとになるにつれて〝ふつうのゲーム〟になっていく。それだけ一般のファンにとっては遊びやすくなっている。プロレスファンにしか通じないミョーなノリは、この１作目がいちばんだ。

そういえば、デストロイヤーって、いま小学校の先生をやってるんだって。




１面のボスキャラ。思いっきりタイガージェット・シンだね。ご本人も、まだまだ現役バリバリだ。
〈©1992 JALECO LTD.〉



出たぁ！　これが決定的瞬間〝ゴミ箱にジャーマン〟だあ！

# にこにこぷん

| |
|---|
| アクション |
| PCエンジン |
| NHKエンタープライズ |

## ◉幼児向けの「ピコ」用ソフトならばよかったね……

ご存じ（?）、ジャジャ丸・ピッコロ・ポロリを操作する『マリオ』タイプのアクション。プレイする年齢層をかなり低く設定した、実験的なゲームだ。

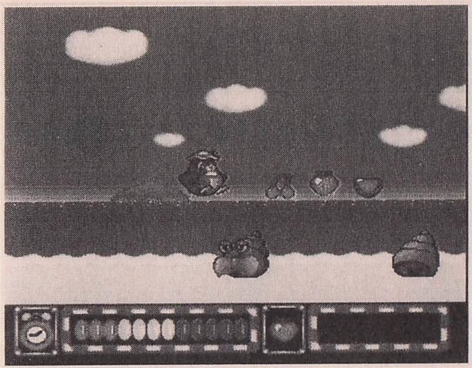
だから、すごく簡単。いちおう、パズルなんかのおまけゲームもついてるけど、こちらも単純。まぁ、ふつうのゲームファンがプレイしても、みごとにまったくつまらんゲーム。プレイヤーは、あきらかに幼児に設定されてる。

だから、たとえばこれが児童公園の休憩所にでも置かれてたら、わりとウケると思うんだけど。PCエンジンのソフトとしてつくられたところが、ちょっとズレてる。

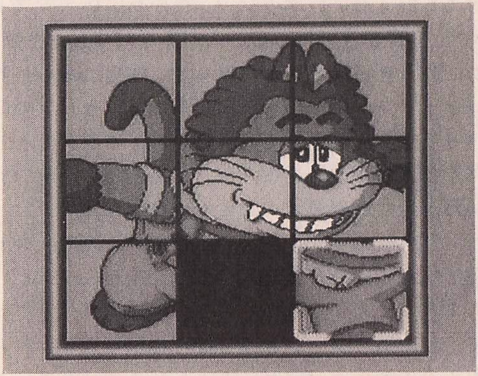
ファミコンなら、まだ家庭むきって趣（おもむき）もある。だが、PCエンジンはわりとマニアックで、10代後半ぐらいの年齢層をねらったゲームソフトが主流。つまり、若い親や幼児にアピールするこのゲームは、ちょっと浮いてる。

そうしたマーケティングリサーチがじゅうぶんできてなかったんじゃないか。実際にテレビの中で、ポロリあたりがこのゲームをやってるシーンを入れられれば、宣伝効果バツグンだったろうけど、NHKじゃ、そうもいかないか。

でも、『にこにこぷん』のあとを引きついでる『ドレミファどーなつ』では、木登りカンガルーのレッシーが「ゲームボーイ」もどきのゲーム機でときどき遊んでる。その名も「ゲームプリンス」だって。時代の流れだね。



みるからに、シンプルなゲームといった感じ。画面下のゲージに、文字や数字がまったくないところも、いかにも幼児むきだね。



こんなおまけゲームもついてる。これは、山猫の袋小路ジャジャ丸だ。(この苗字、知ってた?)

| 全日本プロレス ファイトだポン! | テーブル |
| --- | --- |
| | スーパーファミコン |
| | メサイヤ |

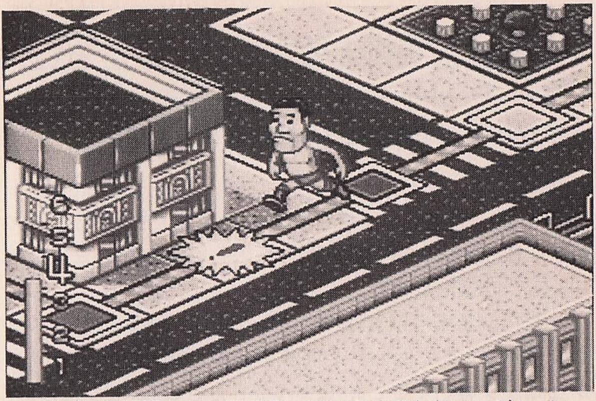
## ◉ファンには涙ものの全日本プロレス楽屋オチ

テレビゲームってのは、こんなものアリなんだな。スゴロク方式になっていて、ゲームの要所に着くとプロレスのマットでキャラクターを操作するんだけど、スゴロクゲームでもなく、プロレスゲームでもない。ただもうキャラクターを進めて、その先々で画面に映るストーリーをみるだけのゲーム。ゲーム画面でマンガを読むようなものだ。

だから、こんなのはふつうのゲームファンは遊ばない。誰が遊ぶかって？　ズバリ、全日本プロレスファンの人だけ。「プロレスファンでなくても多少は遊べる」なんて、口が裂けてもいえない。パッケージのかわいいイラストにダマされて、全日ファンでもない人が買ったりしたら悲惨だ。

でもこれ、全日ファンからみると、本当におもしろいんだ。ジャイアント馬場から泉田竜角まで、セリフのはしばしにキャラクターが生きてる。しかも、ギャグのところで笑い声がわざわざ入ってるんだ。もちろん、全日ファンでなきゃわからない楽屋オチのギャグだけど。

しかも「会話の『間』を大切にしているので、ストーリーを飛ばすことはできません。またメッセージスピードの調節もできません」だって。もう、制作者の「見てくれ、笑ってくれ。同じファンどうしならわかるよな。おもしろいだろ」って気持ちが伝わってくる。こういうコレクターズアイテムのゲームがあってもいいよな、本当。



スゴロク画面。キャラクターはいうまでもなく、ジャイアント馬場。説明書の紹介には「プロレス界の宝、そして国民的アイドル」と、キッパリ断言してるんだ。




イベント画面。画面奥にいるのは、三沢、小橋、菊池の各選手。

| ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ! | テーブル |
| --- | --- |
| | メガドライブ |
| | セガ |

## ◉TVゲームでスゴロクが楽しめる……?!

スゴロクってのは、人間どうしで遊んでこそおもしろい。「1回休み」に止まった相手をけなしたり、自分が「3マス進む」に止まったらいばったり、人とのそんなコミュニケーションが楽しいのだ。

だから、将棋や麻雀はパソコンゲームに多いけど、スゴロクはパソコンにはない。将棋や麻雀は頭を使うから、コンピュータ相手にひとりでやってもおもしろいが、スゴロクを感情のないコンピュータとやってもつまらない。

ところが、家庭用ゲーム機には、けっこうスゴロクゲームがある。これは、「2個のコントローラーを基本装備」という設計だったことが大きな理由だ。つまり、簡単に2人の人間でスゴロクができるからだ。『桃太郎電鉄』が有名だけど、その前に『鉄道王』というのがあった。

もうひとつ、スゴロクゲームのつくり方として「ゲームの中に個性的なスゴロク参加者をキャラクターとして用意しておく」というアイデアが生まれたことも重要だった。この『ひょっこりひょうたん島』は、おなじみの原作のキャラクターを使うことで、ひとりでやっても楽しめる。

展開が4人の個性によって特別かわるわけではないのだが、みんなが知っている彼らキャラクターのおかげで、シンプルなスゴロクに感情移入できるわけ。〝原作もの〞のキャラクターをうまく使った例だと思う。




大統領選挙に立候補した４人のキャラクター。おなじみ、ドンガバチョ・ハカセくん・サンデー先生・トラひげ。BGMになつかしい『ひょっこりひょうたん島』のテーマ曲が流れるぞ。
〈©井上ひさし/山元護久・ひとみ座・NEP ©1992 SEGA〉




スゴロク形式で、イベントのマスに止まると、ほかのキャラクターが出てくる。これは、おてんば娘のチャッピーだね。

# アウトライブ

| RPG |
|---|
| PCエンジン |
| サンソフト |

## ◉運命に身をまかせてハラハラ、ドキドキ！

ひと言で説明すれば、SF仕立ての『ウィザードリィ』。巨大ロボットに乗って、迷路状の遺跡惑星を探検し、闘いながら、悪の陰謀をあばいていくというRPG。

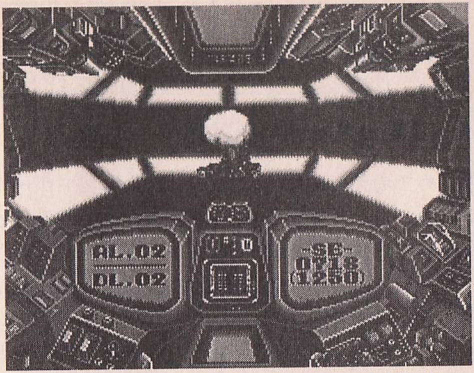
ゲーム画面は、ロボットのコックピットから進路を見る視点。つまり、この点も『ウィザードリィ』と同じ。もっとも、コックピットらしく画面周辺が計器類でおおわれているから、SF的な雰囲気がかもしだされて、全体のイメージは『ウィザードリィ』から遠い。

ただRPGとしては、物語の展開が一本線で昨今の『ドラクエ』以降のタイプ（P206参照）なんだけどね。でも、このゲームはうまくできているんだな、シナリオが。

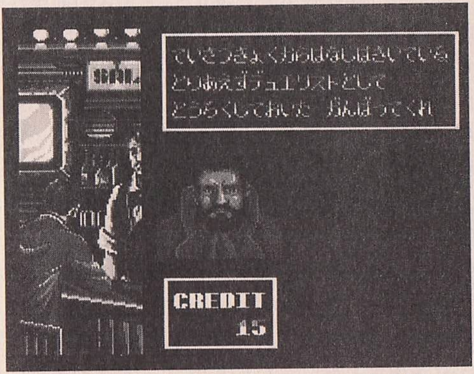
主人公の行動が、はじめから運命的に展開するんだよ。つまり「右にもいけそうなのにゲームにむりやり左にいかされた」なんて感じがしない。

つねに「もう、この状況じゃ左にいくしかない」と思わせる形で、ドラマがすすむわけ。だから、悩むことなくスピーディに話がすすみながらも、プレイヤーはけっこうハラハラ、ドキドキものでね。どんな運命が待っているんだろう、という期待と不安が楽しめる。

運命を積極的に受け入れて、力をたくわえながら挑んでいくのは、少年漫画の古典的なテーマだからね。このゲームは、そんな漫画の主人公になった気分が味わえる。




ゲームのメイン画面は、こんなコックピットになっている。目の前にひろがるダンジョンは、するすると気持ちよく動く。




情報収集は、酒場でできる。このへんSFものだけど、RPGのおヤクソクどおりだね。

# アストラルバウト 2

格闘
スーパーファミコン
キングレコード

## ◉サービス精神たっぷりだけど……地味?!

あらためて考えてみると、『ストII』系の格闘ゲームってのは関節技がない。関節技は、相手を痛めつける破壊力がすごいわりには見た目が地味で、どうも素人(しろうと)にはわかりにくい。ゲームはあくまで万人むけの遊びだから、格闘ゲームの制作者が関節技を避けるのは、当然かもしれない。

もっとも、最近『餓狼伝説３』に関節技が採用された。ヒロインのブルーマリーとおなじみギースが、関節技を使えるのだ。あれは画期的だった。

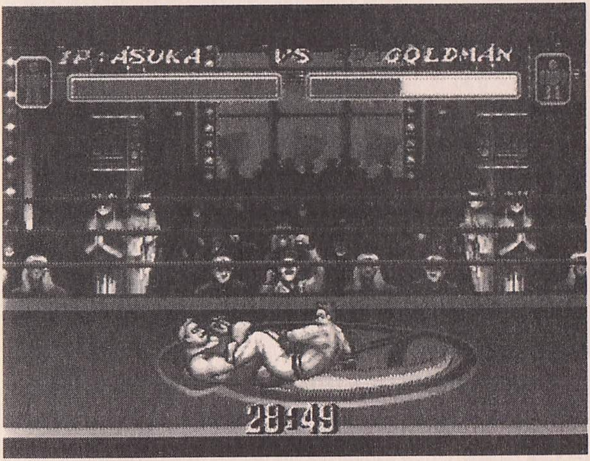
この『アストラルバウト』シリーズは、そういう風潮にあえて挑(いど)むようなゲームだ。あのリングスの前田日明に監修を頼み、関節技中心の玄人(くろうと)むけ格闘ゲームとなっている。

とくに、この『２』はキャラクターがまた、そうそうたるメンバーだ。実名は前田のみで、あとは架空(かくう)の人物なんだけど、ひと目みてモデルが誰だかわかる。ディック・フライもどきもいるし、ヴォルク・ハンもどきもいる。日本人では、佐山や藤原に似てるキャラクターがいて、さらには、佐竹っぽいキャラクターが、いるんだなあ。

このゲームは以前、一部ゲーム雑誌で「地味」とか「スピード感がない」とか批判されたこともある。だけど、組み技・関節技の格闘に『ストII』もどきの飛んだり跳ねたりのハデさがあったら、むしろウソっぽい。あきらかに、格闘技ファンだけをターゲットにしたゲームだ。




対戦選手の紹介画面。左が前田。右のタクマ選手というのは説明書によると「身長175センチの小柄な体型、シューティング経験者」となっている。メーカーさんは否定したけど、どう考えてもモデルは佐山か、平直行だよね。




アスカ選手（モデルは佐竹）とゴールドマン選手（モデルはクリス・ドールマン）の対戦。佐竹は、空手だけでなくサンボもやっているから、関節技もうまいのだ。でも関節技って、見た目はやっぱ地味だね。

# ～制服伝説～ プリティ・ファイターX

| | |
|---|---|
| アクション | |
| サターン | |
| イマジニア | |

## ◉推奨年齢18歳以上のお色気ソフト?!

女子高生、看護婦さん、スチュワーデスなど、制服を着たかわいい女性を操作する格闘ゲーム。ここまでやられちゃうと、リアリティうんぬんをいってもしようがないね。

もともとスーファミのゲームだったのだが、それをバージョンアップしたのが、このゲーム。もとのスーファミ版とくらべると、キャラクター紹介のアニメがつけくわえられたことが大きな差だ。

さらに格闘のアクションも「パンチラ」とか「胸の谷間」とか多彩になって、お色気の度合いがアップしている。

このゲーム「推奨年齢18歳以上」という指定がある。この「18歳以上」どうこうの指定が、次世代機（サターン、プレイステーションなど）のゲームには、わりと多い。

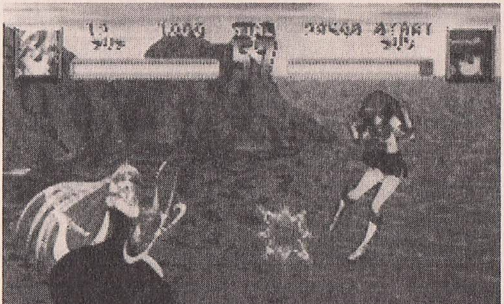
それぞれくらべると、「この程度、中学生がみたって悪影響ないだろう」てなものから、「こんな犯罪的な描写、18歳うんぬん以前の問題だよ」というものまで、描写の度合いに差がある。

人の精神の成長過程を考えると、ある年代まで「見ちゃいかん」てものはたしかにある。だから、こうした規定は必要なんだが、その判断を的確に決めるのは難しい。この問題は、これからますます重要になってくるだろうね。

だけど、このゲームは、べつだん推奨年齢なんか決めなくてもいいんじゃないか。この程度ならかわいいもんだ。



青森出身の女子高生マリン。趣味は将棋、必殺技は「セーラーパンチ」に「ブルセラアッパー」ってもういいよ、どーでも……。



対戦画面はオーソドックスだ。格闘ものとして、まあまあ遊べるんだけどね。プレイヤーが、どこまで〝『ストII』に迫るやる気〟を出せるか、だね。

# WWF スーパーレッスルマニア

| スポーツ |
| --- |
| スーパーファミコン |
| アクレイムジャパン |

## ◉中古価格780円も納得できる中身?!

『ストII』のケンは本来、対戦格闘で純粋にプレイヤーの技術を競いたい場合の、リュウとの対戦キャラだ。リュウとケンは、能力的にほぼ互角。だから、プレイヤーの腕前の差が、キャラの個性に影響されずにはっきりわかる。

この『WWFスーパーレッスルマニア』は、ちょうど『ストII』のリュウとケンみたいな関係のキャラクターだけででき上がっているゲームといえる。つまり、キャラクターが10人もいるが、見た目のグラフィックがちがうだけで能力的には全部同じ。出せる技がどれもこれもかわらない。

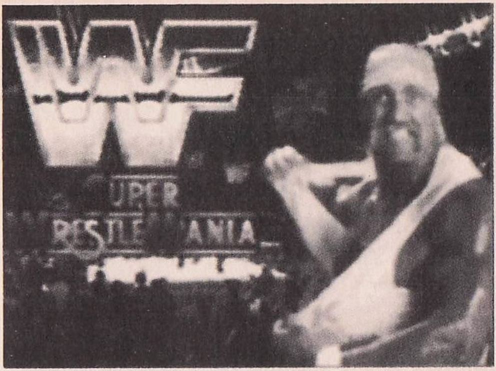
ゲームをスタートさせるときは、なかなか期待させるんだ。WWFの本場のリングの写真取りこみ画面があらわれて、さらに画面いっぱいにハルクホーガンの勇姿が映される。

キャラクター選択画面では、当時のWWFのスターレスラーたちの顔が写真取りこみで映し出される。「おぉ、本物だ～」って感じでうれしくなる。

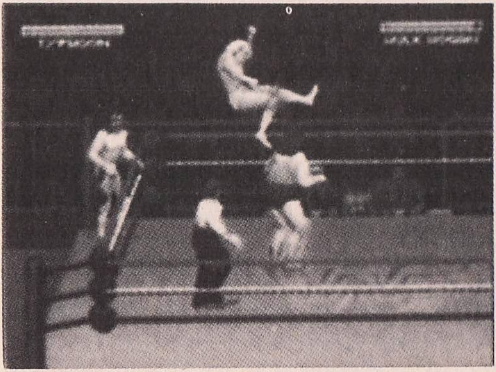
ところが、いざゲームをはじめてみるとキャラのちがいは見た目だけ。すべて同じ技だけで進むから、個性がまったく感じられない。だから、すぐ飽きるんだな、これが。

キャラの個性は対戦の有利不利を超えて大切な要素なんだってことを、このゲームは反面教師的に教えてくれた。

ちなみに、これには続編があって、続編ではキャラごとに必殺技が出せるようになった。ちょっと進歩したのだ。



おぉ、ホーガンだあ。なお、続編では制作時期にホーガンがWWFから撤退していたため、登場しない。だからホーガンでプレイしたければ、このパート１で遊ばざるを得ないのだ。



画面の見た目は、たしかにおもしろそうでしょう。でも、実際プレイすると、どうも単純すぎて……。

# 超闘竜列伝ディノランド

| | |
|---|---|
| 超闘竜列伝ディノランド | テーブル |
| | メガドライブ |
| | ウルフチーム |

## ◉ジュラシックパークの恐竜ピンボールだ

ピンボールって、オシャレな遊びだよね。ボールが盤上で軽快にはねて、電飾がチカチカ光るようすは、いまも色あせない独特の魅力がある。

テレビゲームでピンボールを再現したものは、けっこう古くからあった。

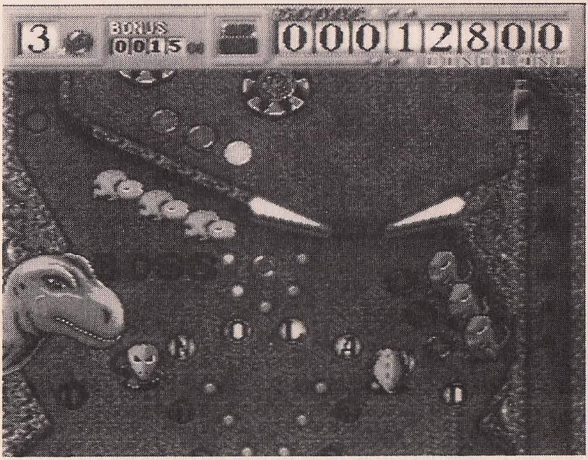
ファミコンだと、本体が発売されて半年で、任天堂から『ピンボール』が出た。1984年の2月だから、もう11年前のこと。BGMもない地味なゲームだったが、年齢層の高いゲームファンには、当時わりとウケたのだ。

ピンボールのテレビゲームは、徹底したリアリズム路線で、どれだけ本物に近づけるか、という考えと、リアルさは多少劣ってもいいから、テレビゲームならではのおもしろいものをつくろう、という考え。この2つのコンセプトがある。

コンピュータでボールの動きを徹底的に本物に近づけるのはかなり難しい技術で、見る人が見れば、かなりの差があるんだそうだ。

この『ディノランド』は、完全に後者タイプ。なにしろ、恐竜世界がピンボールになってて、主人公の恐竜がアルマジロみたいに丸くなったのがボールなんだ。こいつ「ディノくん」という名前まである。ディノくんを撃ちこむときは、仲間の恐竜がバネを引っぱってくれる姿が映る。

それで、ピンボールの面のしかけをうまくクリアすると、ボスの待ちかまえている面に移って、そこでは、もとの恐竜の姿にもどって戦うアクションゲームになる。なかなかのアイデアだと思うよ。




まさに、恐竜ピンボール。ちなみにこのゲームのミュージックはなぜか、知る人ぞ知る、あの羽田一郎なのだ。TVゲームのBGMを有名なミュージシャンが手がける例はわりと多い。『ベアナックル』の古代祐三とかね。

ゲーム博士のスーパーコラム②

## 日本3大格闘ゲームの傾向と対策について考える

『ストII』にはじまった格闘ゲームのブームも、〝ポスト『ストII』〟として高い評価を受けたSNKの『餓狼伝説』シリーズと、セガの『バーチャファイター』シリーズの登場によって、現在は「格闘ゲーム・ビッグ３」の時代となっている。

この３社の格闘ものをくらべると、ゲームの本質というか、つくってる人間の哲学というか、簡単にみえないところにしっかりと差がある。そして、その差がプレイヤーの層のちがいになっているようだ。ここでは、そのちがいを考えてみよう。

まず、カプコン系の『ストII』や『ヴァンパイア』シリーズ。ほかの２種にくらべて〝素人でもけっこう楽しめる、みてる人間も楽しめる〟というのがポイント。

まず、操作はけっして簡単ではないが、適当にコントローラーをガチャガチャやるだけでも、キャラクターがわりとハデに動いてくれる。また、威力の強い攻撃は、たしかに〝見た目も強そう〟にみえる。そして、当たり判定がわりとゆるやかなので、早い話、とりあえず相手の身体のどこかに当たればダメージを与えらえる。

ようするに、素人もギャラリーも楽しめる、つくり手のサービス精神が高い格闘ものだ。



『ストリートファイター』シリーズの英国特殊工作員・キャミー。




SNK『サムライスピリッツ』シリーズのナコルルは、アイヌの女戦士。




セガ『バーチャファイター』シリーズの素敵なオネーサマ、サラ。

つづいてSNK系の『餓狼伝説』シリーズや『キング・オブ・ファイターズ』シリーズ。こちらはカプコン系にくらべ、かなり玄人むき。以前、某ゲーム雑誌で「キャラクターが見た目におもしろくない」などと書かれていたが、これはSNK格闘ものの本質を理解できていない“ヘタくそプレイヤー”のセリフ。

とにかく、SNKものは「いかに高度な技が効果的に生かせるか」がコンセプトででき上がっている。最近はやや操作が楽になってきたが、基本はやはり玄人むきだ。

技もかなり鋭く「ピンポイント攻撃」をしないと威力が発揮されない。腕のあるプレイヤーだったら確実な手ごたえを感じられるんだけど、素人には「あんな地味な攻撃であんなにダメージがあるの？」という感じ。
『キング・オブ・ファイターズ』などは、操作法のちがうキャラクター3人を1チームとして使いこなさなきゃならない。「3人分もの操作法、覚えるのはキツいよぉ」と弱音を吐く並みのプレイヤーは、手を出せない。

最後にセガ系の『バーチャファイター』シリーズ。これはセガの「体感ゲームシリーズ」の延長だ。つまり本質は、実際の格闘技のシミュレーション。技も現実的で、格闘技ファンがもっとも納得できるのが、セガ系格闘だろう。

ゲームファンとしてこれをどう評価するかは、意見のわかれるところだが、“ゲームマニアではない一般の人”にもっとも評価が高い。

# 3

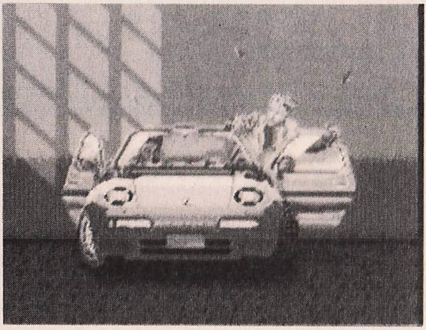
実写とアニメが超ミスマッチの『ツインゴッテス』他22ソフト

# 掟〈おきて〉破りの㊙ビジュアルにいきなり目がテン！

# タイトーチェイスH.Q.

| | |
|---|---|
| レース | |
| PCエンジン | |
| タイトー | |

## ◉パトカーの超法規的ドライブで逃走車をいたぶれ！



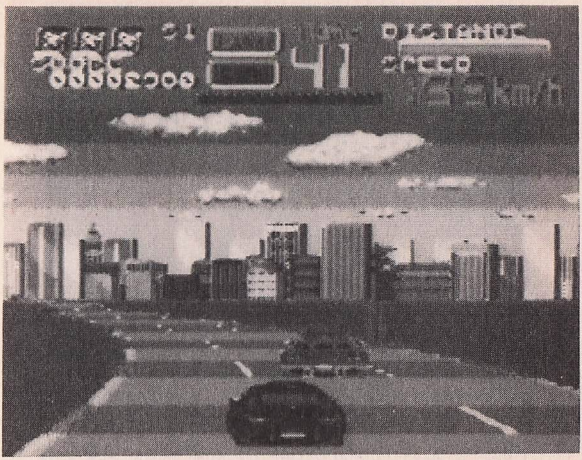
覆面パトカーに乗りこむ、カッコいい主人公なのだ。

奥行きがある画面のドライブゲームは、昔から定番だ。

歴史的な説明をすると、1976年の『ナイト・ドライバー』はこのタイプでいちばん古いだろう。真っ暗で、道路左右わきの杭だけが流れる画面。遠くの杭を小さく描いて、遠近感を出して奥行きをあらわした。当時のコンピュータのレベルでは、これで精一杯だった。

1983年に出たナムコの『ポールポジション』が本格的立体映像の、はじめてのレースゲーム。セガの名作『アウトラン』は1986年。３つとも、もちろんゲームセンター用だ。

家庭用テレビゲームでも「とりあえず、このタイプはひとつはなくちゃね」ってことで、かなり初期にゲーム機本体のメーカーがつくったケースが多い。

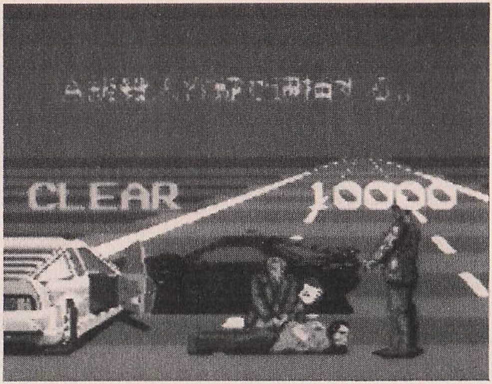


写真ではこのスピード感を伝えられないのが、残念。

ファミコンの『FIレース』は、当時まだ少なかったソフトの中でヒットした。PCエンジンでは、本体をNECと共同開発したハドソンが『ビクトリーラン』を発売。スーパーファミコンでも、本体発売と同時に『エフゼロ』が出た。

次世代機時代になっても、この傾向は同じ。プレイステーションは、ナムコの『リッジレーサー』を本体メーカーのソニーが発売前からデモンストレーション用にさんざん宣伝してた。サターンでも、セガが『デイトナUSA』を出すぞって、かなり早い時期から宣伝してた。発売はずいぶん遅れたけど。

おもしろいことに、サターン本体と同時発売で、セガは『ゲイルレーサー』というレースゲームを出している。『デ



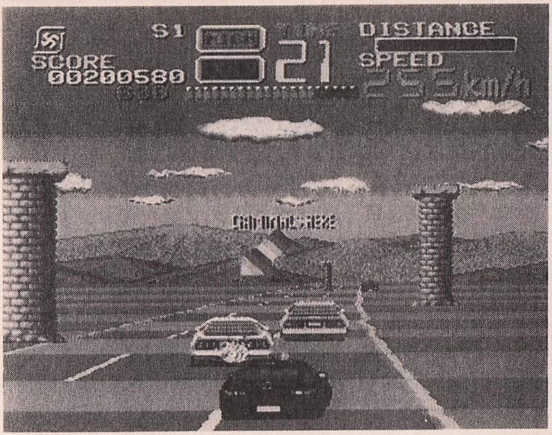

犯人を逮捕した面クリアの画面。犯罪者の逃走車の連絡が、つぎつぎと車の無線に入ってくる。「ナンシーより緊急連絡」の声は、ＰＣエンジン版にもしっかり入っているぞ。

イトナUSA』発売までのとりあえずの〝つなぎ〟って意味だったのか。

でも、この『ゲイルレーサー』は、はっきりいってトホホのゲームだ。あまりにアナクロの展開で、スピード感が乏(とぼ)しくて。

自動車は、現代人にもっとも身近で手軽な爽快(そうかい)感を与えてくれる機械だから、ゲームとして多くの人々に愛されるのは当然だろう。

このタイプのゲームは、２つのコンセプトがある。それは「できるかぎり実際の運転に近づけたい」というシミュレーション性と「現実の運転ではできない、ゲームならではのアイデアを」というゲームとしての新鮮さ。このどち




体当たりすれば犯人の車が火を噴く。あと1～2回ぶつければ逮捕だっ！

らを中心に置くか、ということだ。
『タイトーチェイスHQ』は典型的後者。操作する車は警察の覆面パトカーで、逃走車を追うという設定でレースをする。どうやって捕まえるかというと、逃走車をみつけたら自分の車をぶつける！　もう、ガンガン体当たりするわけだ。衝突を何度かくり返すと、相手の車が火を噴き出してやがてストップ。それで逮捕して、クリアとなる。

いやあ、メチャクチャというか、男っぽいルールなんだ。「現実的じゃない」ということではなくて、「現実でもできそう。でも絶対やるわけにはいかない」ということを、みごとにゲームで可能にしてくれた。ストレス発散になるレースゲームだ。

# 聖剣サイコカリバー

| RPG |
| --- |
| ファミコン |
| イマジニア |

## ◉ゲームよりも付きものがスゴい、超自己完結企画！

薄いディスクのゲームなのにごっつい箱で、中になにが入っているのかと思えば、ディスクソフトのほかに、絵本と音楽カセットテープとモンスターカードだぜ。

絵本は『アース・ムーラル伝説』というタイトルで、開くと「アース・ムーラル伝説とは、聖剣サイコカリバーにまつわる物語である」なんて仰々しく書いてある。

ようするに、ゲームの世界設定を説明したものなのだが、それを絵本にしたってところのセンスが光るというか、笑える。

この絵本、描いたのは雨宮慶太氏なのだ。映画『ゼイラム』なんかを撮った、特撮マニア注目の映画監督。ゲームファンには、だからどうしたっていわれそうだけど……。

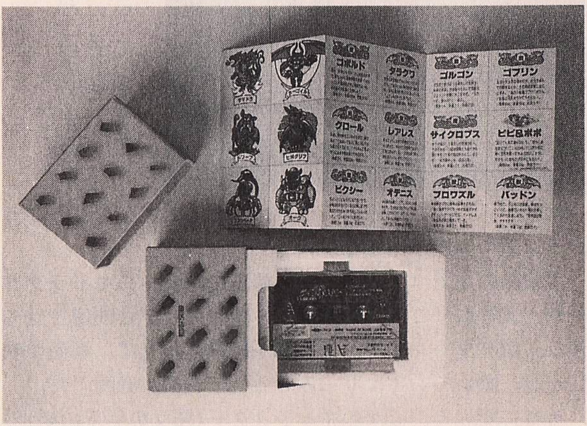
音楽カセットテープも同じようなもので、ゲーム世界のイメージ音楽を録音したもの。『アース・ムーラル序曲』なんて銘打って、いきなり『はげ山の一夜』がかかったりするのだ。

ちなみに、3曲目がテーマソング。タイトルは『春の街はアドベンチャー』。作詞が森雪之丞で、作曲が都倉俊一。歌っているのは、かなりのアイドル通でなきゃ知らない、2人組の「ポピンズ」という面々。

つまり、この絵本と音楽でおおいに雰囲気を盛り上げて、どっぷりとファンタジーの世界につかってからゲームをし

てね、ってことらしい。かんじんのゲームは、というと『ゼルダ』の亜流っぽいノリのオーソドックスな内容。メディアミックスの意欲的な実験作として、それなりの評価はできるんだけど……。それにしても、ちょっとつくり手が自己陶酔(とうすい)しすぎ。

この絵本・カセットテープのセットのシリーズは、ほかにもSF世界が舞台の『銀河伝承』というのがある。こちらの主題歌は、荻野目洋子が歌ってるのだ。

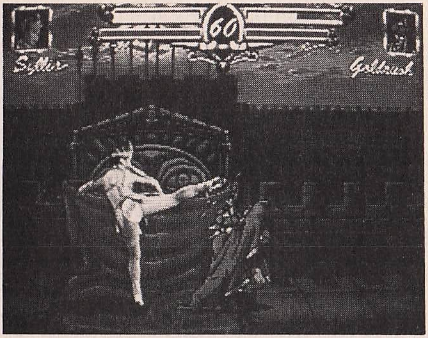



箱の中には、ゲームディスクのほかに、こんなにいろいろ入っている。一種のマルチメディア構想なんだけどね。ちょっと大きなお世話?! 〈©1987 IMAGINEER Co., Ltd.〉

# ツインゴッテス

| 格闘 |
| --- |
| プレイステーション |
| ポリグラム |

## ◉実写とアニメのミスマッチが見もの！



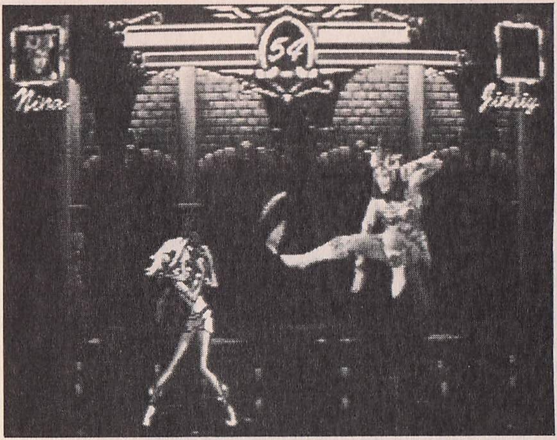

キャラクターどうしの、このアンバランスさ。どうみても〃ヘンなゲーム〃をねらってつくったとしか思えない。

格闘ゲームなんだけど、これは格闘ものとしてどうこういう以前の問題があるな。

主役級の３人（２人の王女と親玉の魔女）のキャラクターが、実写取りこみ。これは、ふつうのビデオ映像とはちがう。数パターンのポーズ写真を組みあわせて、画面に映し出し、動いているようにみせる「デジタル動画」だ。

それに対して、ほかのキャラクター(魔女の手下の妖怪)はアニメ調。だから、とんでもなくミス・マッチ！　でも、これは失敗じゃなく、どうも制作者のねらいらしい。

ふつう、アニメの絵を実写にうまく組み合わせようと思ったら、すこしでも違和感を抑えようとする。そのために多少はリアルさを出そうとして、劇画調に近いものにする




アニメ調の敵キャラは、よく動きます。このへんは、さすが次世代機プレイステーション。

はずだ。

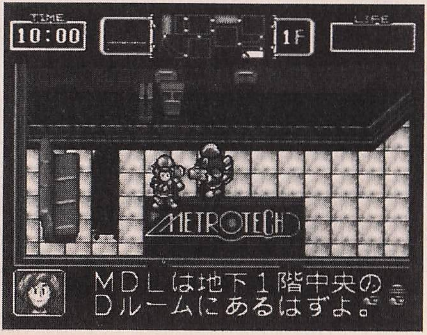
ところが、このアニメ調のキャラクターたちは、〝ディズニー的〟とさえいえるほど、思いっきりマンガのイメージ。キャラクターの輪郭(りんかく)線も、しっかりある。つまり「もっとも実写から遠い絵」といえるようなものなのだ。

「ほ～ら、実写とマンガの絵を共存させると、こんなにあわなくて、こんなにヘンなんだぜ！」と教えたくて、わざわざやったとしか思えない。こちらが「ヘンだぜ、これ」といったら、制作者も「そう思うでしょ！」と答える。そんな感じのゲームだ。

この奇妙さが、未来のゲームの問題点と可能性の一端をかいま見せてくれるようなゲームなのだ。

| # ザ・ファイヤーメン | アクション |
|---|---|
| | スーパーファミコン |
| | ヒューマン |

## ◉消防署ご推薦？！天下無敵の消火活動ゲーム



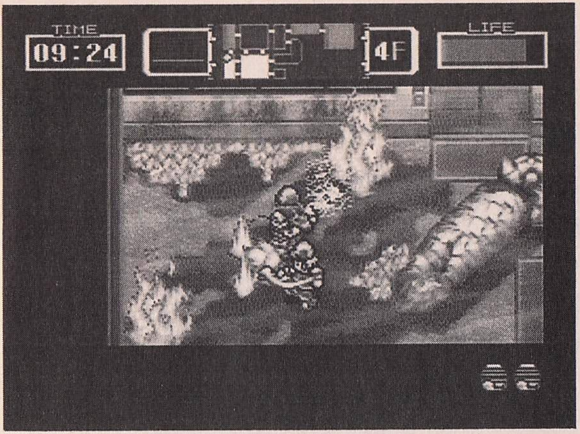

画面下に会話部分が表示される。なかなか緊迫感があるよ。

破壊とか殺りくとか、そんな暗いネタではないところからゲームの素材をもってこられないか、と思案して、たどりついたアイデアなんだろう。

それで、主人公を消防士にして、倒すべき敵を火事にしたわけだ。ゲームの舞台は、高層ビルの火災現場。フロアを上りながら、火事を消していく。

「テレビゲームは、安易に戦ったり殺したりして、道徳上よくない」なんていう人は、たいていゲームのド素人（しろうと）。このゲームはそんな素人のズレた感性でつくられてるんじゃないか……と、ちょっと心配だった。

ところが、プレイしてみると、お見事！　制作者は、アクションゲームのおもしろさを知りつくしている人だろう。



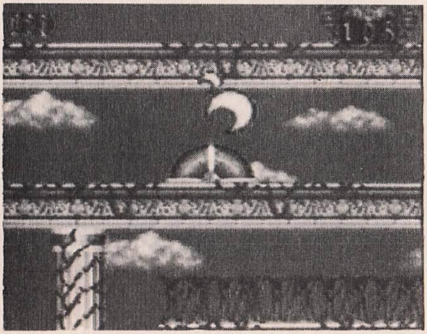

猛火に包まれたゲーム画面。放水してドンドン消していくのだ。

主人公がホースで放水して火を消す感覚は、ビーム砲でエイリアンを倒す感覚と同じだし、猛火の中、せまい通路をくぐり抜けるスリルは、エイリアンの要塞のレーダー探知機をくぐり抜けて進むのと同じ。逃げ遅れた人を生命探知機でみつけ出すのも、ふつうのゲームでパワーアップアイテムを探す感覚に通じる。なにより、暴走するビルの設備のセキュリティロボと一騎打ちするところなんか、完全にボスキャラとの戦いになっている。

ここまで、従来のゲームの要素を消防活動という素材でまとめあげたのは、マジですばらしい。テンポも難易度のバランスも、うまくまとめている。ゲームにミョ〜な偏見をもっている人にみせてやるといいゲームだ。

| メソポタミア | アクション |
| --- | --- |
| | PCエンジン |
| | アトラス |

## ◉掟破りのキャラクターに思わずびっくり！

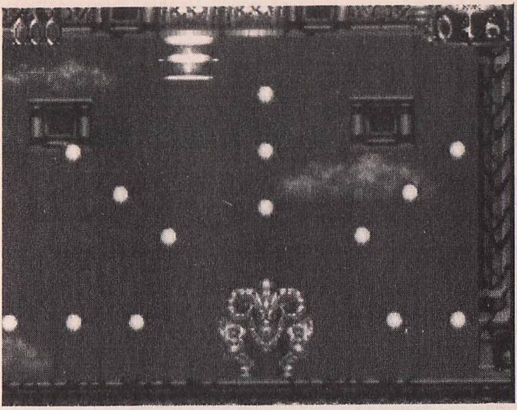


このバネのおもちゃが、ビヨンビヨンとカベを登っていくのだ。奇妙な味の画面だよ。

説明書の表紙に「摩訶不思議」なんて書いてあるけど、本当に不思議な感じの画面だ。だって、キャラクターが人間でも戦闘機でもなくて、おもちゃ屋でよく売ってるバネのようなやつ。階段をビヨンビヨン降りていく、あれなのだ。そんなのを操作するんだから、ちょっと新鮮な驚きだ。

いままでになかった新しい動きを表現できたんだから、〝ただその動きを楽しむだけ〟っていう方向性でもよかったと思う。つまり、敵をあまり出さないで、プレイヤーが画面上を自由に動きまわれるようなものにすればよかったかもしれない。

ところがこれ、敵の攻撃がけっこうシビアで、こっちもガンガン弾を撃っていかなきゃならない。ようするに、キ



ボスキャラ戦の画面。天井にくっついて攻撃するのだ。でも、こういった〝普通のゲームの要素〞が、はたして必要だったのだろうか。〈©ATLUS〉

ャラクターがかわっているだけで、ゲームのコンセプトとかシステムとかは、ありきたりなのだ。パワーアップアイテムがあったり、ボスキャラとの戦闘場面があったりと、ゲームそのものはお約束どおり。しかも、わりと難易度は高め。せっかく、キャラクターが掟（おきて）破りなのになあ。

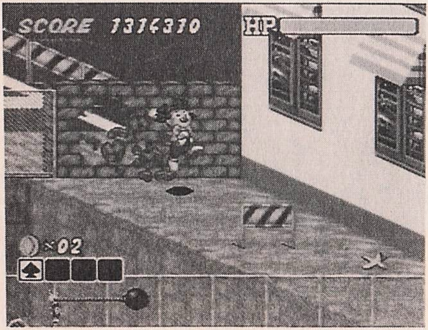
どうもこのゲーム、ふつうのゲームをかなりやりこんで「ちょっと飽きたから、すこし変わったのをやりたいなあ」という、ベテランゲーマーむけにつくられてるような気がする。つまり〝ゲームのグルメ〞むき。

ゲームをそれほどやっていない初心者プレイヤーは、見た目のおもしろさにダマされてこのゲームをはじめると、かなりしんどい思いをするだろう。

# キッドクラウンのクレイジーチェイス

| | |
|---|---|
| アクション | |
| スーパーファミコン | |
| ケムコ | |

## ◉ゲーマーよりヤジ馬のほうが楽しい珍品

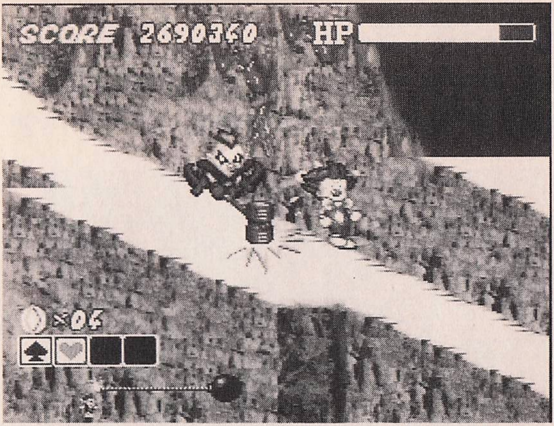



お〜っと、レンガの壁を突き破った！　まさにアメリカンコミック・センス！

「前よりも　後ろから指す　縁将棋」とかいう川柳があった。縁台（えんだい）で指す素人将棋で後ろの見物人がやたら口を出して、けっきょく指してる当人は見物人のいうとおり駒を動かすって話。うるさいんだ、この見物人ってのが。ゲームでもよくいるでしょ、後ろからあれこれいう人。

だけど、当たり前といえば当たり前なんだが、ゲームなんてのは、みてる人間よりやってる人間のほうがずっと楽しいのだ。ただ〝みてるだけ〟ってのは、やっぱりツマラないわけだ。それで、ついつい口出しする。ところが、このゲームはちがう。

内容は、ピエロの格好をした主人公を操作して、山だの街だの、さまざまな道をひたすら走らせるアクションゲー




こいつが、敵キャラの宇宙海賊ダーティ・ジョーだ！　巨大ハンマーで攻撃というところが、イカしてるぜ。

ム。障害物とか、追ってくる敵とか、強風の妨害とか、ところどころにポイントがある。

そこをうまくクリアしなきゃならないんだけど、ミスしたときのキャラクターのリアクションが、完全に昔なつかしアメリカのテレビアニメのノリ。なにしろ、丸太につぶされてペラペラになったりするのだ。まるで『ポパイ』や『トムとジェリー』の世界。

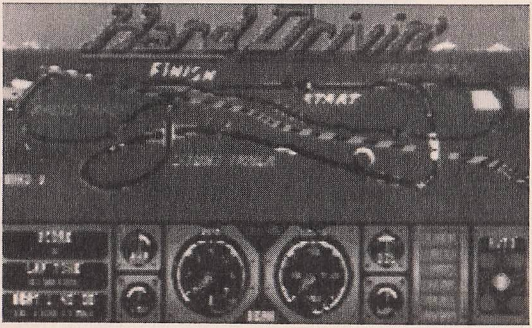
だけど、これがかえって新鮮で楽しいんだ。某ファミコンテレビ番組でこのゲームをはじめて紹介したとき、スタジオの子供たちが思わず声をあげて、拍手したほど。

つまり、プレイするより、後ろからみてるだけのほうがむしろおもしろいぐらいのゲームなんだ。ちょっと珍しい。

# ハードドライビン

| レース |
|---|
| メガドライブ |
| タイムワーナーインタラクティブ |

## ◉教習所でも使われたマジメなゲームって……?!



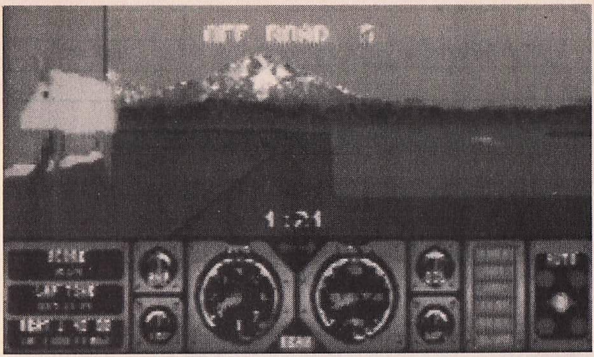
コース説明の画面。車は、マニュアルとオートマから選べる。

ポリゴンの草原、ポリゴンの道、そしてポリゴンの車!わ〜いわ〜い、わが家のゲームでポリゴンだ……って、当時はうれしかったドライブシミュレーションゲーム。

いうまでもないけど、ポリゴンってのは、コンピュータでいう〝3次元CG〟つまり立体をあらわす多角形のこと。

コンピュータの中で、ブロック遊びみたいに張りあわせ、組み立てて、立体の図をつくる。ポリゴンは、当時はまだゲームセンターのゲームでも珍しかったのだ。それが家で遊べちゃう、ってんで、まずそれがうれしかった。

もとのゲームセンター版は、実際の自動車教習所の教材などにも使われていたほど、完成度の高いドライブゲームだった。それをメガドライブに移植したものだ。



左にいるのが、あの『ハードドライビン』名物の〝ポリゴン牛〟くんだ。はねると「モ〜」と鳴くのだ。かわいそうだから、そういうことは（めったに）やってはいけないのだ。

ちょっとスピード感がないのは、マシンの限界だからしかたがない。だいたい、レースじゃなくてドライブシミュレーションだから、ブンブンぶっ飛ばす必要はないのだ。

事故を起こすと、その場面を再現した映像が出る。これをみるのがおもしろくて、わざとムチャな運転をするのが、このゲームのお約束。橋から猛スピードでジャンプしたり、わざとループをゆっくりまわったり……。

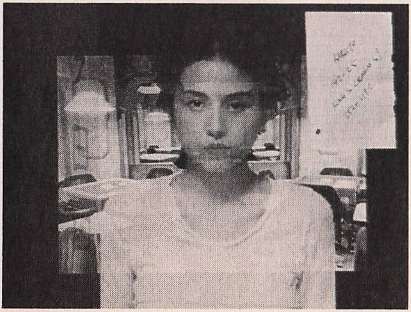
シミュレーションとしてマジメにつくられてるから、笑えたり驚いたりするゲーム性は薄い。

このテのゲームは、プレイヤー自身が自分なりにどんな楽しみ方をするか、というプレイヤーのセンスが問われるのだ。

# ワンチャイ・コネクション

| | |
|---|---|
| アドベンチャー | |
| サターン | |
| セガ | |

## ◉これが次世代機の実力だっていいたいんでしょ！



杉本彩は、記憶喪失の女の役。

〈©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994 COMPUTER DESIGNED BY MICRONET〉

典型的なアドベンチャーだけど、実写の動画映像と音声、それに一部をポリゴン映像でみせる。つまり文字情報（文章）に頼るところがほとんどない。こうした「みせ方」が次世代機の存在意義なわけで、サターンにはじめて接した人が「へえ、こんなものができるんだ」と感心するためのソフト、といったところだ。

たとえば、ポリゴンの部屋を調べるシーンでは、証拠品をグルグルまわすことができる。はじめは新鮮だったが、この程度はもういまでは当たり前だろう。

主演が布川敏和と杉本彩。ちょっと演技が下手、というより、あまりリハーサルを練りこんでない感じ。そのへんも「演技よりテクノロジー」という意識がうかがえる。




フッくんは、刑事役。CD-ROMの実写動画は、ビデオやレーザーディスクにくらべれば、どうしても画質があらくなる。でもこの問題も、ＤＶＤが実用化されれば、解決するのだ。

新しいテクノロジーが登場するとき、こういうものをつくることは歴史的に必要なのだろう。100年前、映画がはじめて公開されたとき、人々を驚かせた映像は、ミルクを飲む赤ん坊やプラットホームに入る汽車の姿だった。

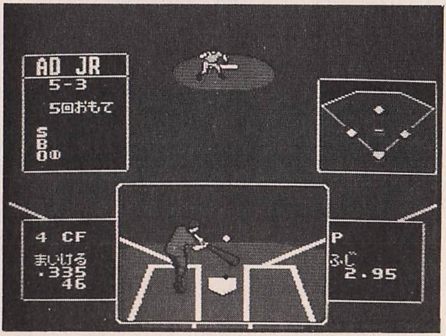
いまからあと数年すれば、CD-ROMより圧倒的に情報量の多いDVD（デジタルビデオディスク）があらわれる。そのとき、われわれを「おおっ！」と驚かせてくれるソフトもきっと内容は単純で、さらに数年すれば忘れられちゃう運命に決まってるんだから。

というわけで、このゲームは次世代機スタートという歴史のひとコマの中で意義あるもの。ただ、杉本彩が最後まで服を着たままなのが、ちょびっと残念！

# めざせ三冠王ベースボールスター

スポーツ
ファミコン
エス・エヌ・ケイ

## ◉おいおい、ちょっとスケールが大きすぎるぞ！



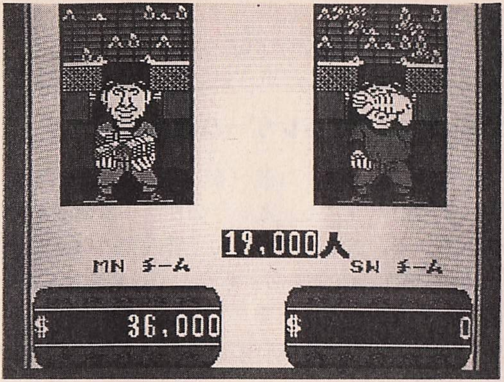

グラウンドが広く描かれているから、バッターの部分の絵を囲みで大きく見せている。

ときどき「野球とベースボールはちがう」と主張する人がいる。この場合、野球というのは日本式のそれで、バント作戦とか敬遠策とか、駆け引きの頭脳プレイを重視する展開を指す。

それに対してベースボールってのは、アメリカの野球のこと。思いっきり投げて思いっきり打つ。細工なし、パワー重視。

たしかにちがうものかもしれないが、そんなふうに野球を2種類にわけるとしたら、このゲームはまさにベースボール。とにかく〝思いっきり〟って雰囲気なのだ。

具体的になにが〝思いっきり〟かというと、球場の広さ。1画面じゃ、球場が全然おさまりきらない。『ファミスタ』



勝てばチームにお金が入る。このお金が選手の能力アップに振りわけるポイントになる、というゲームシステム。つまり金を払えば、選手はハップンして能力が上がるってこと。〈©SNK 1989〉

なら外野フェンスまで１画面で望めるから、球場の全体がプレイ中きちんとつかめるんだけど。

　バッターがカキンと打つ。すると、ボールがどんどん飛んで、ゲーム画面がボールを追って、どこまでもどこまでも広がっていく。どうってことない外野フライでも「おお、どこまでのびるんだあ」って感じ。打球が飛ぶとき「ウィーン」って、マンガみたいな効果音まで入る。慣れないうちは、けっこう焦るのだ。

　スケールが大きい分、ストライクゾーンなんかいいかげんで、細やかさに欠けるけどね。

　でも、こんなおおらかな野球ゲームもいい。本当、のびのびプレイって気がする。

| スーパーリアル ベースボール | スポーツ |
|---|---|
| | ファミコン |
| | バップ |

## ◉努力しないとできないゲームなんて……

「努力しなくてもソコソコ遊べる、でも努力してうまくなればもっと遊びが深まる」というのがゲームの基本だ。「努力しろよな、おまえら」なんて雰囲気のいきなり難しいゲームは、制作者のおごり。あくまでも娯楽なんだから、現実の厳しさをゲームにまでもちこむことはないだろう。

そのへん、このゲームはちょっとズレてた。とにかく操作方法が複雑。

たとえば、ピッチングは2回Aボタンを押さなきゃいけない。この2回目のボタンのタイミングが、ピッチャーがモーションに入ったあとのリリースポイント、つまりボールを手ばなす瞬間のタイミングになる。

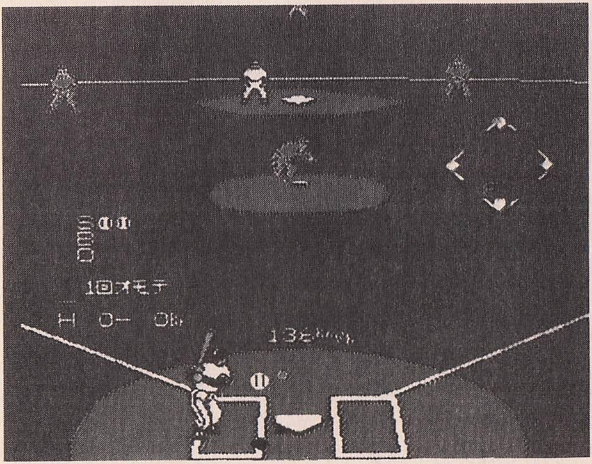
だから、ボタンを押すのがちょっと早すぎるとスッポ抜けるし、ちょっと遅くなればワンバウンド。それが、おそろしく微妙なのだ。

このゲームをつくった人間は、その難しさが自慢らしい。当時の広告コピーをみると「ファミコン野球が上手になりすぎて困っている君は、ヘタクソからやりなおしだ。ツライか？」だって。ちょっとエラそう。

それでも「くやしいけど、このゲームうまくなりたい」っていわせるくらい魅力あるゲームなら、まだ許せるんだけどね。しかし、グラフィックがどうにもチープで、見た目に魅力がない。ボールなんか、キャラクターと比較する

とドッジボールぐらい大きいし。

　こんなキツいゲームに気合い入れられるほど、ストイックなプレイヤー、そうはいないと思う。少なくとも、私はカンベンだな。

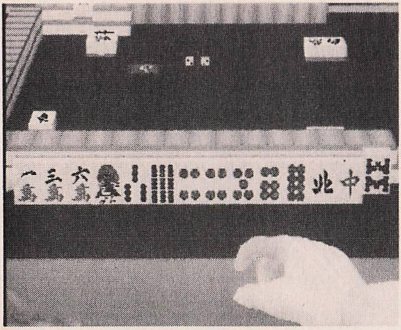



球場は、当時最新の野球場だった東京ドーム。かなり細かいリアルな設定のゲームだったんだけどねえ。なにしろこのボール、打者とくらべるとドッジボール並みの大きさになっちゃってるでしょう。

# 麻雀ステーション MAZIN〜麻神〜

| 麻雀 |
|---|
| プレイステーション |
| サンソフト |

## ◉大げさな演技のギリシア戦士が濃いぞ！



麻雀の画面。このリアルな視点が、じつにスムーズに動く。

今日の麻雀のテレビゲームは、何人かの打ち手のキャラクターがいるのが常識。彼らはそれぞれに、打ちグセやねらう役の傾向といった個性がしくまれている。

ファミコンの『麻雀悟空』やパソコンの『ぎゅわんぶらあ自己中心派』なんかが、そうした個性的打ち手をもつ麻雀ゲームの先駆けだった。

そんな前世代のゲーム機でも、じゅうぶんに奥深い麻雀ゲームがかなりあるのに、次世代機ならではの麻雀ゲームなんてつくれるのか、と以前は疑問だった。

だけど、このゲームをみて「こんなつくり方があったか」と感心した。

画面が全部ポリゴン表示になっていて、実際に雀卓の席



主人公の伊吹があがった場面。「ハッ、たいしたことないヤツらだぜ」なんて、抑揚のない声で叫ぶ。ちなみに、彼は終戦直後の日本からやってきた。戦後の焼け野原を、麻雀の腕一本で生き抜いてきた男なのだ。

からみるのと同じようにみえる画面になっている。３人の相手が打つようすを、ちゃんと順番に画面が追ってくれるのだ。相手の顔や雀卓にむかって、画面が自分の視点のように動く。これは、従来のゲーム機のスペックじゃムリだった。

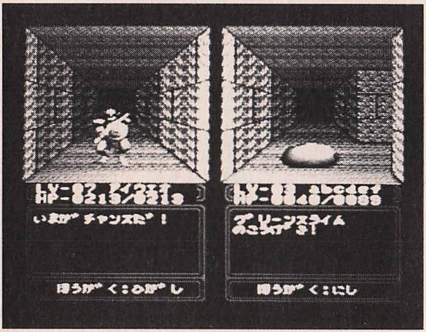
もうひとつ、このゲームの特徴は、キャラクターたちの個性。とにかく、威勢だけはいいのだ。パイを取ったり捨てたりするときに、いちいち「やっ」とか「おう」とか、全員が全員、デカいかけ声をかける。

それで、勝ったら勝ったで大騒ぎ。古代ギリシアの戦士が上がって、いきなり「おお、この勝利をゼウス様にぃ！」って、大声で天をあおいだのには笑った。

# ダブルダンジョン

| RPG |
| --- |
| PCエンジン |
| メサイヤ |

## ◉はぐれた友達と再会した感動はあるけど……



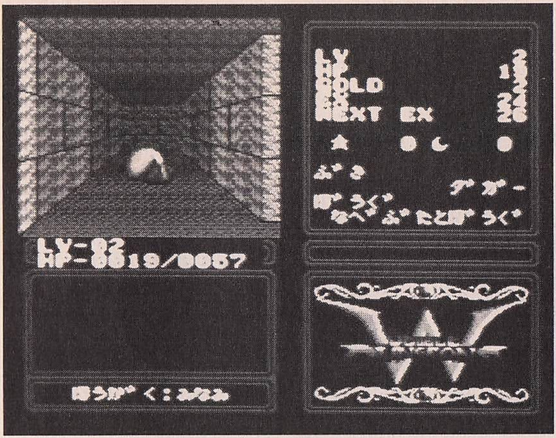

左が1プレイヤーの視点画面。右が2プレイヤーのもの。2人が、同じダンジョン内の別々の場所を進んでいる。

外でうっかり友達とはぐれて、うろうろ探してやっと見つかったときって感動する。おお、そこにいたか〜、って感じ。これは、あの雰囲気が楽しめるゲームだ。

基本的なシステムは、キャラクターの視点でダンジョン(迷路)の中を動き、モンスターを倒していく。つまり『ウィザードリィ』タイプの3Dダンジョンもの。ところが、このゲーム、なんとそれが2人同時プレイでできてしまう。

画面が左右に2分割されてて、左が1プレイヤーの視点で、右が2プレイヤーの視点。それで、ひとつのダンジョンの中をべつべつに行動できるわけだ。

だから、たとえばいっしょに進む場合、1プレイヤーが前を歩いていると、2プレイヤーの視点に1プレイヤーの




ひとりでプレイする場合、右側はキャラクターのステータス画面となる。ひとりで遊ぶのは、ちょっと寂しい。

キャラクターの背中がみえる。まったく別の方角に行動すれば、それぞれ目の前に展開する風景もかわってくる。それでうまく同じ場所を目指せば、互いにむこうから歩いてくる相手がみえてくる。

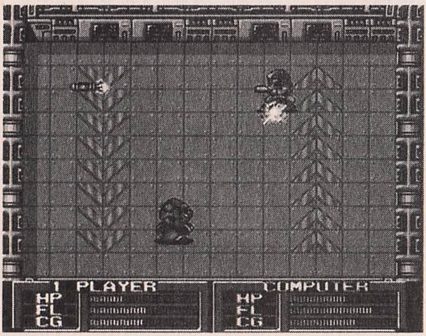
協力しあうばかりじゃなく、互いに戦うこともできる。勝ったほうは、相手の有り金を全部巻き上げられる。これもおもしろい。

ただ、ダンジョンRPGって、ひとりでコツコツやるのが妙味なんだよね。だから、２人いっしょに遊ぶのが基本のこのゲームは、RPG好きどうしでたまに遊ぶにはおもしろいんだが、『ウィザードリィ』みたいに、毎日コツコツ遊ぶ気にはなれない。コンセプトと内容がズレてるところが惜しい。

# スーパーメタルクラッシャー

| | |
|---|---|
| スーパーメタルクラッシャー | シミュレーション |
| | PCエンジン |
| | パックインビデオ |

## ◉頭を使ってロボット開発、あとはおまかせ




闘いの場所は、未来感覚の特設リングなのだ。オートバトルだから観戦するだけで、直接の操作はしない。頭の悪いロボットにセッティングすると、全然ちがう方向にミサイル撃っちゃったりする。

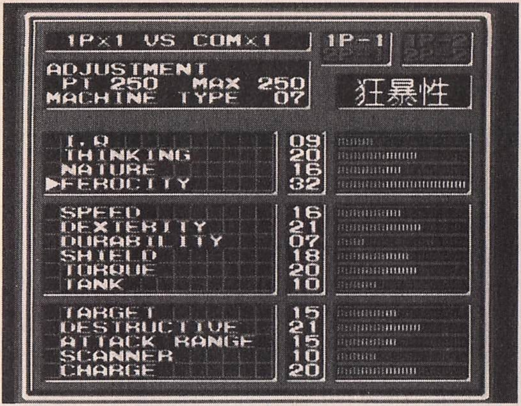
子供がおもちゃのロボットや戦車を闘わせて、よく遊んでるでしょう。「ミサイル発射、バシュバシューン、パーンチ、キーック」てな具合で。

このソフトは、そんなロボットごっこをテレビ画面でできるようにしたものだ。ようするに、自分でロボットをデザインして、それをほかのロボットと闘わせる。

ファミコンに『ブリーダー』という同じようなゲームがあったが、こちらのほうが完成度が高い。

ロボットのつくり方は、あらかじめあるポイント数を、走力・旋回（せんかい）性能・装甲（そうこう）強度・レーザーの射程（しゃてい）距離などの項目にふりわけて、オリジナルのパラメーターをつくる。

さらに、２足歩行型とかキャタピラ型とか、外形も自分




ロボット性能のセッティング画面。表の上の部分は、知能指数・判断能力・戦闘本能・狂暴性と、メンタルな要素なのだ。

の好きなように決める。それで、オリジナルロボットのでき上がり。

項目には、IQとか狂暴性とか、かなりメンタルな項目もある。IQが低いと攻撃チャンスにボーッとしてるようなおバカなロボットになったり、狂暴性が低いと、なかなか敵に近づきたがらない臆病（おくびょう）なロボットになる。

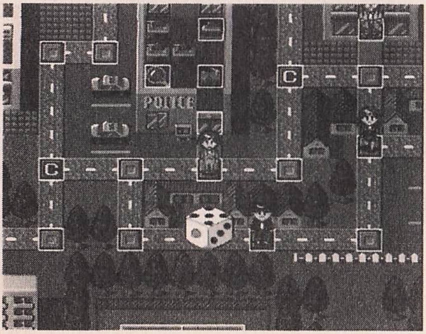
プレイヤーはロボットのデザインをするだけで、バトルのあいだはただ見てるだけ。「そりゃ、そこだ。レーザー射たんかい！」とか、ついつい盛り上がって応援してしまう。

とくに、友達のデザインしたデータのロボットと闘わせるとき、互いになにか賭けてやると、異様に盛り上がる。（でも、よい子はそんなことしちゃいけません!!）

# ポリス・コネクション

| テーブル |
| --- |
| PCエンジン |
| 日本テレネット |

## ◉事件解決には地道な捜査が大事とはいえ……




スゴロク形式で刑事ドラマというのは、ちょっとムリがあるよなあ。サイコロを振るときに「○○刑事の捜査です」なんてメッセージが、わざわざ出るんだよね。

いわゆる刑事ドラマもののミステリーは、テレビゲームの素材によく使われる。とはいえ、あくまで基本は推理小説だから、ゲームにするとアドベンチャースタイルにならざるを得ない。そこで、ほかにちがうスタイルでゲームにできないかと考え、刑事のキャラクターを駒にしたスゴロクスタイルにしてみたらしい。

ところが、プレイしてみるとタルい、タルい。4人参加のスゴロクで、プレイヤーが4人以下の場合は、コンピュータが不足人数をおぎなう。

でも、何人刑事がいようが追っていく事件はひとつ。だから全員、順番に同じコースをまわって、容疑者への質問とか証拠品発見とか、同じことをくり返す。




ストーリー展開のポイントのところで、こんなふうにアニメ画面が出る。キャラクターがその位置に止まると、何回でも出てくる。

事件解決に必要な証言は、ゲームの展開上どうしても見落とすわけにいかないから、サイコロの目がいくつだろうと、かならずそのマスで止まる親切設計。だから、まったく同じイベントが、確実に4回ずつくり返されるわけだ。

CD-ROMのゲームらしく、容疑者が証言するシーンはちゃんと声が出て、たらたらしゃべる。これもくり返し。

冒頭部分はシブいナレーションとドロドロしたBGMで、なかなかカッコいいんだけど、ゲームを進めていくうちに、徐々にヘナヘナしてくる。もういいよって感じ。

新しいスタイルでつくってみよう、って気概は認めるけど、もっと具体的なゲームシステムを練りこんでほしかったなあ。

# バトルモンスターズ

| 格闘 |
| --- |
| サターン |
| ナグザット |

## ◉リアルだけど生臭くない怪物ワンダーランド



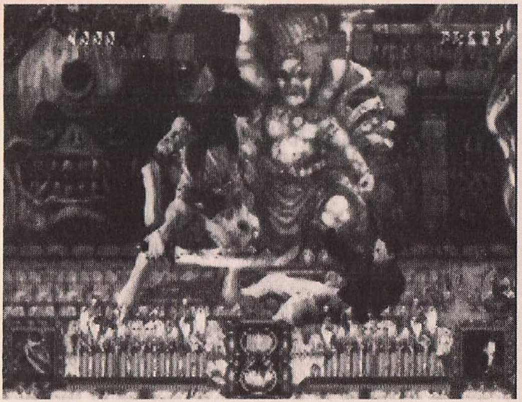
タイトルも、ちょっとオドロオドロしい感じ。しかしこの質感は、従来の8ビット機や16ビット機のゲーム機ではムリだったね。

格闘ゲームのキャラクターを実写取りこみにしたものとしては、有名なのに『モータルコンバット』がある。また最近では、あの『ストII』のニューバージョンにもある。

この『バトルモンスターズ』も、実写取りこみ格闘なんだけど、上の２作と大きくちがうのは、キャラクターがモンスターの特殊メイクや人形だということ。〝リアルなモンスター〟を操作できるという雰囲気は独特だ。

モンスターの種類も、スケルトン、トロール、などなど、かなり通好み。しかも、メディウサの石化魔法など、それぞれがちゃんと〝らしい攻撃〟をするので、このテのものが好きな人は、けっこう楽しめるだろう。

内容といい画面といい「陰惨(いんさん)な感じのゲーム」と思う人



右で倒れているのは、フランケンシュタイン。ちょっと画面がゴチャゴチャしてる感じだけど、実際にプレイしてみると、見やすい画面だよ。

もいるかもしれない。ところが、実際プレイしてみると、そんなことはほとんどない。

たしかに、ダメージを受けると赤い血しぶきが飛ぶけど、ヌルッとした生身の血の気色悪さは感じられない。ウルトラマンのカラータイマーが赤く点滅するようなもので、〝ただのダメージの印〟といった感じだ。

これは、このゲーム世界が〝まるまる空想の産物〟というイメージを出しきっているからだろう。リアルだけど、現実じゃない。現実っぽいけど、現実そのものとは関係ない。そんな世界をつくるのに成功してるわけだ。

このへんは、『モータルコンバット』より上といえるかもしれない。

# ミスランド

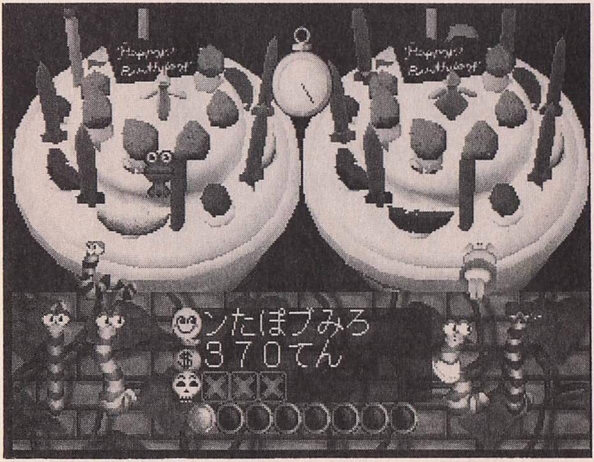
| パズル |
|---|
| プレイステーション |
| アルトロン |

## ◉いろいろな方向から見られる立体間違い探し

カードゲームとかパズルとか、昔ながらの遊びのテレビゲーム化の考え方には、3つの段階がある。
「実物と同じで、コンピュータならではの付加価値はちょっとないね」という第1段階。
「実物でこれだけやるのは、できるけどたいへんだね。ラクに準備できるという点でコンピュータを使う価値はあるな」という第2段階。
そして、「ここまで発展させるのは、実物では厳しすぎる。コンピュータならではだ」という第3段階。
例としては、第1段階が『ジグソーパズル』とか『コンピュータオセロ』の対戦モード。第2段階が有名な『上海』あたりか。
この『ミスランド』は、第3段階のゲームだ。本当にシンプルな、ただのまちがい探しゲームなんだけど、まちがいを探す2つのものが、ポリゴンで完全に立体になっている。それが左右2分割の画面に並んでいて、それを方向キーでグリグリ回転させる。そして、裏側をみたり、真下からのぞいたりして、2つのちがいをみつけるわけだ。わりと単純。
でも、これを実物の立体模型でつくるのは、技術的にたいへん。ふつう、まちがい探しといえば、2次元の写真や絵。それをこの『ミスランド』なら、立体まちがい探しが

遊べるわけだ。

誰もが簡単に思いつくが、技術的に実物をつくるのは難しすぎるな、というものが、ゲーム画面の中でならできるってわけだ。




ポリゴンで描かれた2枚の立体図を、グルグルまわしてまちがい探しするのだ。

# マジカルサウルスツアー

| 図鑑 |
|---|
| PCエンジン |
| ビクター |

## ◉ゲームというより学研の『科学』の付録みたい



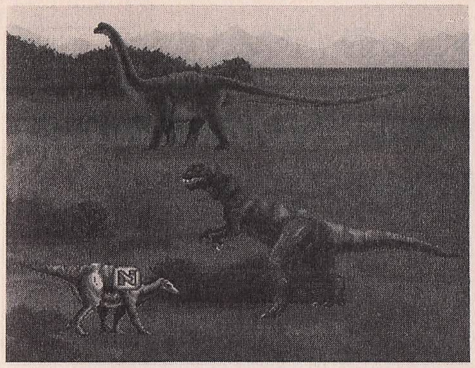

タイトルはゲーム感覚。でもこれ、ゲームじゃなくて、れっきとしたマルチメディア図鑑なんだよね。

PCエンジンにこんなのがあったのか、って感心しちゃうソフト。ゲームじゃなくて、マルチメディア版・恐竜図鑑。

恐竜について、時代や名前索引で調べられるようになっている。三畳紀・ジュラ紀・白亜紀という時代区分に、北米とか中国大陸とかいった地形区分もあわせて、いくつかの風景を再現したパノラマ図があり、これが一部、効果音と説明朗読つきでアニメーションする。

細密な図と文字説明も、恐竜１種類ごとに用意されているし、恐竜に関する雑学をおさめたコーナーもある。さらに、恐竜の滅亡についてアニメーションで説明。これは圧巻だ。

マルチメディアソフトとしては、かなりの完成度だった。



パノラマ画面。調べたい恐竜にカーソルをあわせると、恐竜のアニメーションや、解説ページが呼び出せる。カーソルの「N」は「この恐竜についての解説ナレーションが聞ける」という印。

発売前、ゲーム雑誌なんかで紹介されたときは「PCエンジンの可能性を広げた」なんてホメられてたけど、いまひとつパッとしなかったみたいだ。発売後ほどなく、量販店などで安く処分されていたし、続編的な企画もまったく聞かなかった。ゲーム雑誌に反響もなかったし。

これは、大半のPCエンジンユーザーが、このマシンをマルチメディア機じゃなくゲーム機、つまり娯楽の道具としか考えていなかったという事実をはっきりさせた。「家庭用テレビにつなぐマルチメディアCD-ROMマシーン」といっても、どうしても一般にはファミコンの延長としか受け入れられないってことか。いまどきの次世代機の未来を暗示しているような気もする。

# リップルアイランド

| アドベンチャー |
| --- |
| ファミコン |
| サンソフト |

## ◉音もすばらしいマルチメディア先取りゲーム




劇場の幕が上がるようなタイトル画面の演出。

アイコンなんだよな、画面操作が。ファミコンで、しかも７年も前のソフトなのにオシャレだ。ちなみに、アイコンってのは、パソコンの画面に表示される、操作のための絵記号のこと。マウスなんかでその絵記号をクリックすれば、パソコンがその絵記号の意味する作業を処理してくれる。いま、パソコンはほとんどアイコン処理になっている。

画面はアニメーションがメインで、文字情報の部分はわりと付属的。それに、効果音とBGMも生きてる。アドベンチャーゲームでありながら、文字・文章に頼りすぎていないという点で、今日のマルチメディアを、だいぶ先取りしてたゲームだ。

物語もいい。主人公の少年を操作して、悪者にさらわれ




オリジナルのアイコンが、映像画面の下に並んでいる。
左から、方向移動・見る・話す・取る・道具を使う・
入る・押す・引く・パスワード表示。

た王女を救う冒険談を追っていく話。要所要所の謎解きが、きちんと理づめで考えられるようになっている。

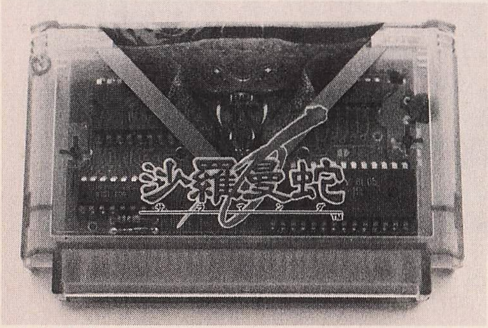
主人公がごくふつうの少年という設定から、魔法とか腕力を使うような状況はなし。最後は王女と結婚するのを断って、冒険のパートナーだった女の子と結ばれる。

とくに、ラストシーンがいい。誰もいない草原で、２人が互いの気持ちを確認しあったところで終わる。そのあとどうなるか、読み手によってはエロティックな想像もできるようなしかけになっている。

操作法といい、絵の雰囲気といい、低年齢層でもじゅうぶん遊べるようにつくってある。それでいて、文学的にちょっとうまい演出をしているわけだ。

| 沙羅曼蛇 | シューティング |
| --- | --- |
| | ファミコン |
| | コナミ |

## ◉問答無用のスケルトンカセットがカッコいい?!




これが、スケルトンカセット。ブルーの透明カセットなのだ。

『沙羅曼蛇（さらまんだ）』っていうお経みたいな当て字は、敵の名前。ゲームのストーリが、バクテリアン星団の精鋭戦隊サラマンダ軍との闘いなのだ。

あの名作『グラディウス』の続編で、プレイヤーが動かす戦闘機は、ご存じビックバイパー。ちなみに、2プレイヤーが動かす機体の名は、ロードブリティッシュ号と、なんだかエラそう。

しかし、コナミのこのファミコン版『グラディウス』シリーズの完成度の高さはピカイチだね。『グラディウス』『沙羅曼蛇』『グラディウスII』と、8ビットマシンのファミコンで、アーケードに近い出来を実現している。開発者の「ハードじゃねえんだよ。プログラムの腕だよ、腕」ってな声




ファミコンでよくぞここまで、といった感じの背景映像の出来のよさ。これは第3面の「プロミネンス・ステージ」。大きな炎がつぎつぎと噴き上げてくる。

が聞こえてきそうなシリーズだ。

『沙羅曼蛇』はカセットが半透明で、中の基盤がみえるようになっている。その名も、スケルトンカセット。

これは、遊ぶにはなんの意味もない。「どーだ、ファミコンソフトの中はこんなに複雑になってんだぜ、知らなかっただろ。オレがつくったんだぜ。ハイテクだぜ」って、たんにつくった人間がプレイヤーにみせたかっただけというシロモノっぽい。

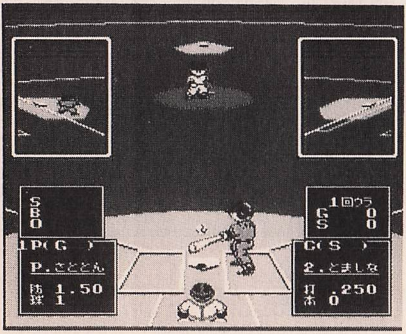
ちょうど、大工さんが素人に天井裏をみせたがるようなものか。

それから、4面のボスキャラのガイコツの目玉がグリグリ動くところは、わりとオチャメで笑える。

# なんてったって!! ベースボール

| スポーツ |
| --- |
| ファミコン |
| サンソフト |

## ◉'95年度版・子亀カセットの発売まだですか?



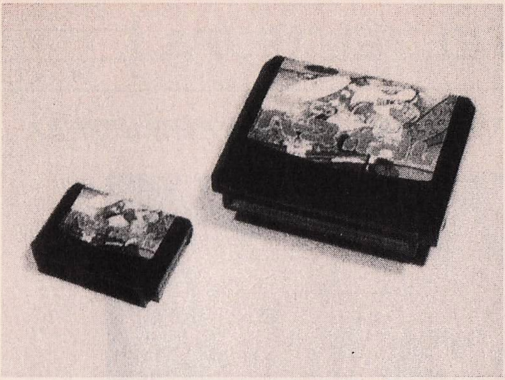

画面構成は、やはり『ファミスタ』型。画面左右下にある選手データが、子亀カセットによって更新されるというしくみだった。

野球ゲームは現実のプロ野球チームに準じてつくるものだけど、ゲームが完成していざ発売って時期に、大型トレードなんかがあると悲惨。

1994年の春に発売されたものなど、たいていは例の大型トレードにデータが間にあわなくて、ダイエーに佐々木がいて、西武に秋山がいたりした。

そんな悩みを5年も前、いち早く解決したのがこのゲーム……のはずだった。なんと、業界初の〝ダブルカセット〟。カセット本体に差しこむミニカセットは、チーム・選手データのみ入ったもの。本体と重なった姿から「子亀カセット」と名づけられた。

毎年、新しいデータの入ったこの「子亀」だけが、あと



これが、幻の親子亀カセット。当時の宣伝コピーに「選手のデータが変わるたびに新しい野球ゲームを買うのは、おこづかいのムダというもの」とあった。たしかに、そのとおりなんですけどね……。

から第2、第3と売り出されるはずだった。つまり、ミニカセットだけ買いかえれば最新の選手データで毎年遊べるから、まるごと買いかえるよりずっとお得ですよ、というのが売りだったわけだ。

ところが、かんじんの野球ゲームの展開があまりにオーソドックスで、はっきりいって、何年も遊びつづけたくなるほどの出来じゃなかった。新データの子亀が発売される前にユーザーに飽きられて、企画倒れになってしまった。

だけど、日本のどこかには、最新データの子亀カセットの発売を待ちこがれているファンがいまもいるかもしれない。伊良部が投げ、イチローが打ち、王監督がうちひしがれるデータの入った子亀カセットに乞うご期待！

# TELTELスタジアム

| |
|---|
| シミュレーション |
| メガドライブ |
| サンソフト |

## ◉パソコン通信で遠くの誰かと野球ができる!



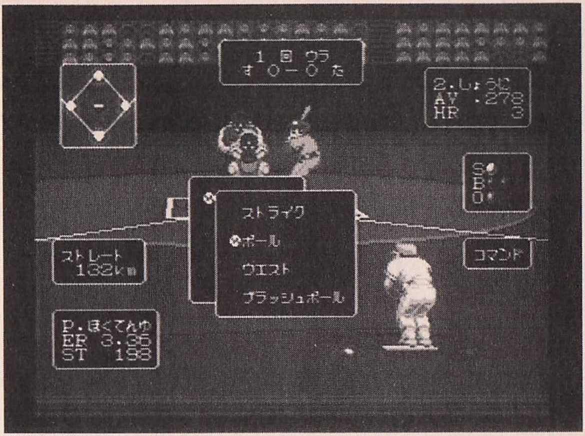

内容は、シミュレーションゲーム。投手のキャラクターに、投げる球種を指示する。

最近、やっとパソコン通信が知られるようになってきた。それでも「通信やってます」って人は、全世帯の比率からいえば、まだまだ少ない。

昔のテレビもそうだったけど、所有者が全体の50パーセントを超えなけりゃ、本当の一般化とはいえない。パソコン通信も、本当の一般化まではまだまだだ。

ところが、1990年に通信で遊ぶ家庭用ゲームがすでにあった。かなり時代を先取りしてた。それが、このシリーズ。野球ゲームの『TELTELスタジアム』のほかに『TELTEL麻雀』なんて麻雀ゲームまであった。

当時セガは、技術的にいろいろな試行錯誤をしていた。ゲーム機のメガドライブを、パソコン通信のモデムとして




5年も前に出されたネットワーク・ゲームだもんねえ。
当時としては、斬新すぎた。

電話回線でつなぐということも、実際にやってみたわけだ。

このゲームは、電話をかける要領で、離れた別の人と対戦ができる。そして、ゲーム中も電話として相手と話ができるし、電話帳機能までついている。たいしたものだった。

内容は、アクション型の野球ゲームではなく、シミュレーション。プレイヤーは監督の立場で、コンピュータに投手側なら配球や守備位置、打者側ならねらい球などまで指示できる。それで展開を見守っていくという、かなり野球通むきのゲームだ。

いまいち人気が出なかったのは、先駆者の運命だろう。でも、開発者のパイオニア精神は、その意気やよしっ、てところか。

# 神武伝承

| アクション |
|---|
| PCエンジン |
| トゥエンティワン |

## ◉キャラクターの動きはいいんだけど……

キャラクターがひたすら走る姿を後方からの視点で操作する。つまり風景の流れに奥行きを感じさせるゲーム。早い話『スペースハリアー』の〝2匹目のドジョウねらい〟だ。あちらがSF仕立てだったから、こちらは時代劇でいってみよう、っていう安易な発想。まるっきり『スペースハリアー』なのだ。

ところが、やってみるとおもしろくない。『スペースハリアー』はあんなにおもしろいのに。けっきょく、どこがちがうかというと、敵キャラクターの動きとか出現パターンとか、一度にどれだけの敵が出てくるかといった展開の問題。敵の登場のしかたが単調で飽きてしまう。

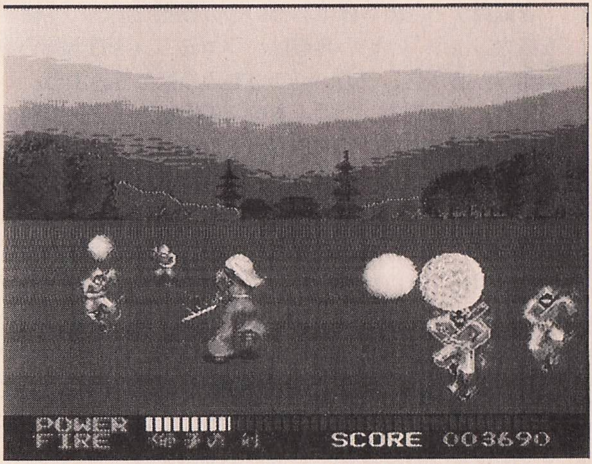
このゲーム、キャラクターを逆走させることもできる。つまり、キャラクターをこちらにむかわせて走ることもできる。たいしたものなのだ。つまり「キャラクターを動かす、それに連動して背景が動く」という基本のゲームプログラムは、しっかりしてるわけ。

たぶん、ここまでつくって制作者が満足しちゃったんじゃないかな？「やったあ！　動きがなめらか！」なんて。だけど、アクションゲームは、見るものじゃなくて遊ぶものなんだから。

説明書を読むと「エンディングを見た感想とイラストを送ってね」だって。エンディングまでやるのは精神的に辛

すぎる。自己陶酔してるよ、この制作者。

アクションゲームに大切な要素とはなにかを、あらためて考えさせられた。その意味では存在価値があるといえるゲームかも。




この主人公、金髪なんだよね。着物は赤。なかなかいいセンス。だけどゲーム内容は、メリハリないんだよなあ。

ゲーム博士のスーパーコラム③

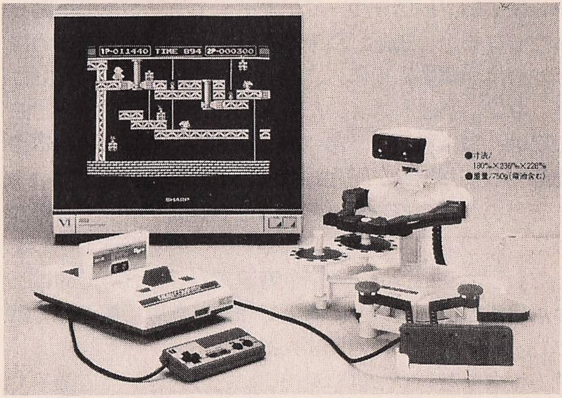
## 光線銃からカラオケまで
## 失敗続きの周辺機器アイデア

家庭用ゲーム機本体にいろいろな機器を接続して機能を拡大しよう、という発想は、ファミコン発売当時の黎明期からあった。そのいくつかをふり返ってみよう。

まず、ファミコンには、本家・任天堂から「光線銃」なんてのが出てた。1984年だった。テレビのゲーム画面にむかって撃つゲーム。対応ソフトは、どれも基本的に同じシステムで、ただ撃つだけ、という単純なものだった。

だけど、アメリカとちがって、日本では受けなかった。日本には銃文化がないし、アメリカの家屋にくらべれば部屋がせまい。つまり、プレイヤーの位置が画面に近いから、画面に銃口をむけても「当たるかどうか」っていうスリルがない。家がせまいのはしかたないし、銃文化になじみがないのはむしろ誇るべきことだから、ウケなかったのも当然だろう。

そのほか「ファミリーコンピュータロボット」というのもあった。ロボットの目が、テレビ画面からの光信号をセンサーでキャッチして、ゲーム画面とロボットが連動して動く。技術的には、たいへんなシロモノ。だけど、ロボットを操作してやるかんじんのゲームが、なんともアナクロな積木遊びみたいなので、これもウケなかった。なんでも、アメリカのファミコンの付属品として、のち




これがゲーム画面とロボットが連動して動く、ファミコンロボットだ！

に海をわたったそうだ。そのほか、任天堂からは立体メガネ(本文P217参照)なんてのもあった。

また、バンダイからは「ファミリートレーナー」という、これまたキワモノの周辺機器が出てた。床に敷くシート型のコントローラーで、上でジャンプしたり足踏みしたりすると、画面が反応する。ゲームを指先だけの操作から全身運動の操作へ、というねらいはわかるんだけど、なにしろこれ大きいんだよね。せまい子供部屋で遊ぶには、やはりムリがあった。しかし、それでも数本の対応ソフトが出た。「ジョギング」とか「運動会」とか……。

そういえば、バンダイはファミコンにマイクをとりつける「カラオケスタジオ」なんていう周辺機器も出していた。ファミコンのチープな音源でカラオケってのは、かなり厳しいんだけど。勢いで開発した周辺機器って感じだ。

「カラオケならやっぱり音のいいCDだぜ」って調子で、PCエンジンCD-ROMとメガCDにも、カラオケはしっかり発売された。でも、カラオケで盛り上がるゲームファンって、年齢的にもかなりかぎられるはず……。

PCエンジンとメガドライブは、単発で周辺機器が出たファミコンとちがい、じつは本体発売の当初、かなりハデな周辺機器構想をブチ上げていた。だけど、フタを開けてみればどうにもふるわないのは、ファミコンの光線銃以来ず～っと同じ。けっきょく、ゲーム機はどこまでいってもゲーム機ってことか。それでいいと思うけど。

# 4

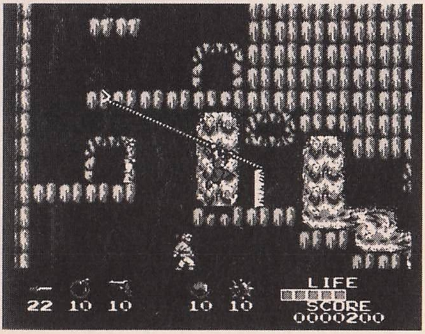
プロレス技まで繰り出せる?!『つっぱり大相撲』他15ソフト

# 超スゴすぎる仕掛けにゃ思わずあんぐり....

# アルマナの奇跡

| | |
|---|---|
| ジャンル | アクション |
| 機種 | ファミコン |
| メーカー | コナミ |

## ◉操作は簡単、武器はいろいろの正統派アクション



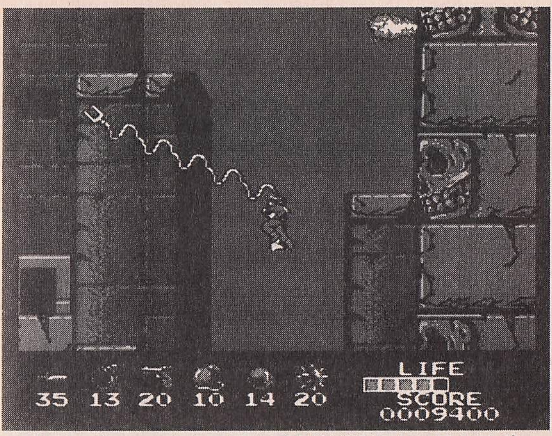

画面中央が主人公。こんなふうにロープを張って、スルスルと昇り降りするのだ。ゲーム内容は、『インディ・ジョーンズ』っぽい冒険世界で、主人公の後ろにみえるのは、岩場から流れ落ちる滝だ。

アクションゲームの操作は、昔は単純なものだった。方向ボタンで進み、Aボタンでジャンプ、Bボタンで攻撃。これが基本。

ところが、最近のゲーム機は、ボタン数も6個ぐらいまで増えちゃって、しかもボタン同時押しやら、方向ボタンとのコンビネーションやら、かなり複雑になっている。

操作方法の複雑さについては、賛否両論ある。たしかにこうした複雑な操作をこなして、レベルの高いゲーム操作を楽しんでいるプレイヤーも多い。

この点、年齢層はあまり関係ないようだ。『スーパーマリオ』シリーズを3歳でクリアできる子もいるし、30代どころか、40〜50代でゲームのうまい人もたしかにいる。あの



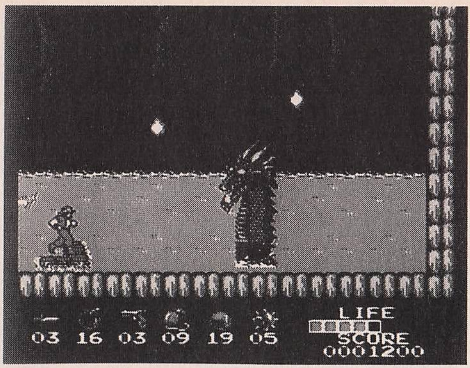

ジャンプして、空中でロープを投げることもできるぞ。
タイミングさえつかめば、こんな操作も簡単。

操作の難しさで有名な『餓狼伝説』シリーズなど一連のSNK格闘ものでも、しっかりこなす小学生は多い。

ただ、そのゲームがそうしたレベルの高いマニア層をターゲットとして限定しているのならかまわないのだが、いかにも「誰にでも楽しんでもらいたいんです」なんて雰囲気のゲームなのに、意外に操作が複雑で「どうもすぐには楽しめない、なかなか操作が覚えられない」というのも、最近多い気がする。

この『アルマナの奇跡』は、一部のアクションゲームが徐々にマニアックに難しくなりつつある時代につくられたゲームだった。

じつは、コナミのアクションゲームの代表作『ドラキュ

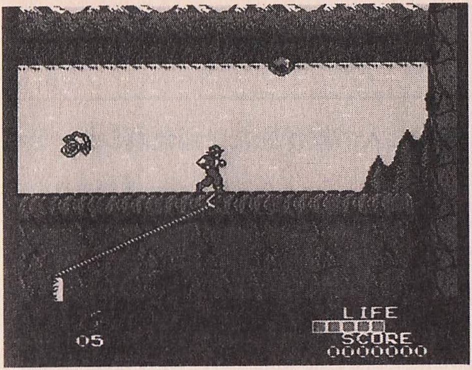



ボスキャラ戦。画面下に、ナイフ・爆弾・拳銃など、選べる武器が並んでいる。どれもゲームの中でわりと多く手に入るから、ケチケチせずにガンガン使えてうれしいのだ。

ラ』シリーズの「1」と「2」の間につくられた作品。でも、『ドラキュラ』にくらべて遜色がないどころか、操作性の点で『ドラキュラ』以上、というところがある。

内容は『インディ・ジョーンズ』を彷彿とさせる冒険世界で、キャラクターが高い岩場とか遺跡とかを登りながら進んでいく。その登り方が独特で、ロープを投げて引っかけ、それで登るというやり方。

十字ボタンを上に押しながらボタンを押す。するとロープが伸びて、引っかかったらそのまま十字ボタンを押せばスルスル登っていく。ジャンプして空中でこの動作をすることもできるから、ちょっとうまくタイミングをつかめれば、かなり高いところでもどんどん登っていけるわけだ。




画面左に浮かんでいるペンダントを取ると、ライフ（体力）ゲージがひとつ増える。ちなみにライフ回復アイテムは、骨付きの肉。このテの冒険ストーリーの定番アイテムだね。

この、単純ながら表情豊かなアクションは、はじめてすぐに操作がなじむし、じつに見ていておもしろい。

武器のアイテムも、ナイフ・ピストル・爆弾・そして投げて使えるボラ、といった具合に種類が多く、それぞれ威力や画面の表現がちがっているので、飽きがこない。それでいて使い方はボタンを押すだけ。

たしかに昔のゲームだけど、「操作がこんなに単純でも、これだけ画面に変化をもたせられるんだよ」ってことを、いま教えてくれるゲームだと思う。

ゲーム人口のすそ野がますます広がるこれからの時代、こうした昔の工夫されたアクションゲームをふり返ることも大切かも。

| ディープブルー海底神話 | シューティング |
| --- | --- |
| | PCエンジン |
| | パックインビデオ |

## ◉クリアした人の顔が見たい超難解シューティング

シューティングゲームの腕には個人差がある。このへんをちゃんとわかってたのが、シューティングゲームの元祖『ゼビウス』をつくった遠藤雅伸氏だ。

かの『ゼビウス』には簡単なAI（人工知能）が組みこまれていて、プレイヤーが上手か下手か、コンピュータがある程度判断して、難度が多少かわるようになっていた。

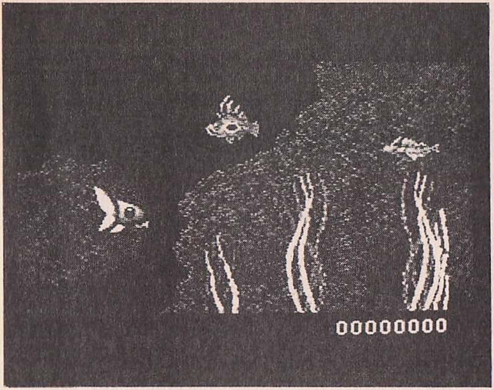
そのいっぽうで、制作者の「できるもんなら、やってみろ！」って声が聞こえるような、やたら難しいのもある。

はじめは腹立つけど、何度も挑戦するとだんだんうまく進めるようになってくる。このタイプは、プレイの回数を重ねるうちに敵の出現パターンや攻撃パターンが徐々に覚えられる。

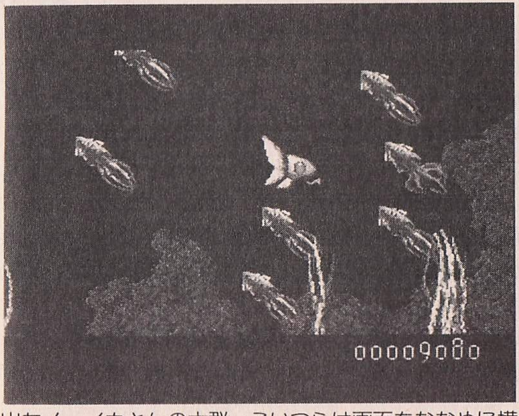
すると、回避のタイミングや攻撃のポイント地点がつかめるようになってくる。そういうふうに、努力すればいつか報（むく）われるゲームは、マニアに名作とよばれるわけだ。

ところが、この『ディープブルー』は、本当にもう難しいだけ。とにかく敵の出現数と頻度（ひんど）がハンパじゃない。これじゃパターン覚えるもなにもない。

画面はすごくきれいなんだ。海底の透明感がよく出てる。なのに、進めない。そんなに先の画面をみせたくないのかよっ、て感じ。あんまりきれいな画面ができたんで、本当に他人にみせるのが惜しくなったんじゃないか?!




左が自機。魚型の潜水艦なのだ。こんなのに乗って、のんびりと海底散歩を楽しみたいものだね。




出た！　イカさんの大群。こいつらは画面をななめに横切るから、よけるのがすごく難しい。ほかにも敵がガンガンあらわれる。

# スーパーオフロード

| |
|---|
| レース |
| スーパーファミコン |
| パックインビデオ |

## ◉テレビ画面でできる画期的なラジコンカーレース

ビッグフットとよばれる、やたらと大きいタイヤの車のオフロードレース。ところが、このコースがなんと一画面で表現されている。

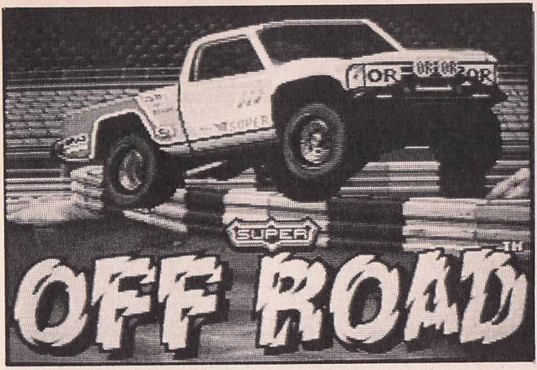
だから、画面に映った車も小さい、小さい。それがチョコチョコ走る姿は、およそ「ビッグフット」なんて似合わない。チョロQだって、もっと迫力ある。グリコのおまけの車、みたいな感じ。

ところが、音がメチャクチャいい。エンジン音や接触したときの激しい音が、ビンビン響く（スーパーファミコンのサンプリング機能は、ゲーム機としてピカイチなんだ)。音だけ聞いて、おおスゴい、って思って、画面をみると、ああショボいって感じ。このアンバランスが楽しい。

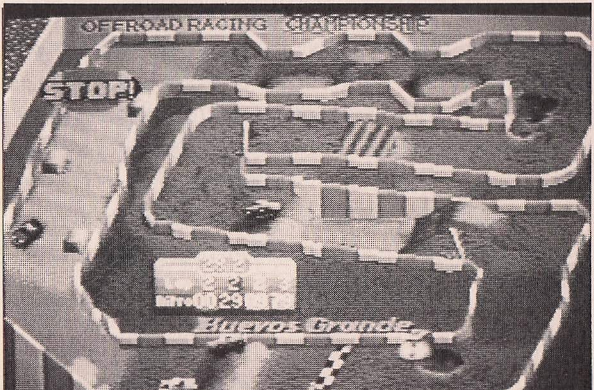
コントローラーの十字ボタンをハンドルとして使うのだが、なにせ画面が1画面。たとえば、車が右から左へコースを直進して角を左折する場合、画面上では下むきに曲がるから、思わず十字ボタンの下を押すようなマヌケをやる人もいるのだ。

いや、笑えないぞ。はじめはみんなやるんだ。ラジコンを素人にやらせると、うまく走れないのと同じ。ようするに、慣れないうちは神経がカンちがいするわけだ。

このゲームは、テレビ画面でラジコン遊びをする感覚。そのへんが、ふつうのレースゲームとひと味ちがうのだ。




タイトル画面だけは、なかなか勇ましい。




これがゲーム画面。な〜んか、ちっちゃい車がブルンブルン音を立ててピョンピョン跳ねるように走る。ミョーな感触だね。

| スーパー4WD **ザ・バハ** | レース |
| --- | --- |
| | スーパーファミコン |
| | 日本物産 |

## ◉2人プレイ可能、でも同時プレイは不可能?!

バハというのは、メキシコ西北部に位置するカリフォルニア半島「バハ・カリフォルニア」のことで、現実にある有名なオフロードレースをゲームにしたものだ。

コースはけっこう起伏に富んでいて、おもしろい。F1もののゲームのようなスピード感はないけど、車が激しく振動するし、コントローラーのボタン操作にわりと敏感に反応する。それがちょうど、地形にハンドルを取られる感じで、コントロールの難しさがなかなかリアル。

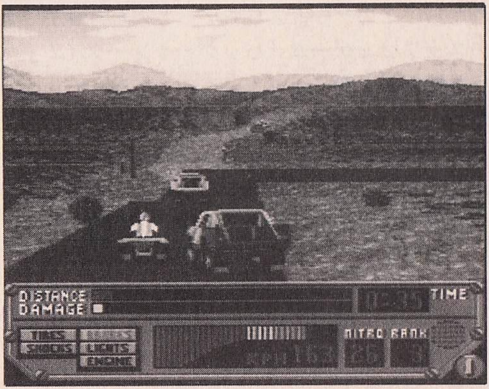
2人プレイが独特なのだ。ふつう、このテのレースゲームの2人プレイは、画面が上下2分割になって、1プレイヤーと2プレイヤーがそれぞれに映って、同時に走る。

ところが、これは2人プレイモードでも画面は2分割しない。まず、1人目がコースを完走する。そしたら交替して、2人目が走る。そのとき、1人目の車がシルエットになって、さっき走ったとおりに画面に映る。幽霊と競争してるみたいで、ちょっと奇妙だ。

ただ、コースじゅうを四輪バイクがチョコマカ走ってて、これがジャマでしようがない。スピード上げようとすると、前をタラタラ走ってる。それで、思わずはね飛ばしちゃうんだ。すると「ギャア」って嫌な声を上げて飛んでいく。田舎道でカエルふみつぶしたみたいな暗い気分になっちゃうから、これはやめてほしかった!




画面上で説明をしてくれる人物は、オフロードレース界の世界的大物アイバン・スチュワートだ。




画面中央にいるのが、オジャマ虫の四輪バイク。本当にジャマなんだよぉ〜。

## 海腹川背(うみはらかわせ)

| アクション |
|---|
| スーパーファミコン |
| TNN |

### ◉理由もストーリーもない「なぜか」のゲーム

キャラクターが、ゴムのようにのびるヒモを投げて先の台座に引っかけ、あとは振り子運動やのびちぢみの動きを利用して進んでいく。「ラバーリング・アクション」というこの操作法が斬新で、のめりこめるおもしろさがある。

のびちぢみするヒモを使うというこのタイプのアクションは、かならずしも「このゲームがただひとつ！」ってわけじゃない。1987年のカプコンのゲーム『トップシークレット』の操作法が、これに似ている(ファミコンでは、1988年『ヒットラーの復活』のタイトルで発売)。

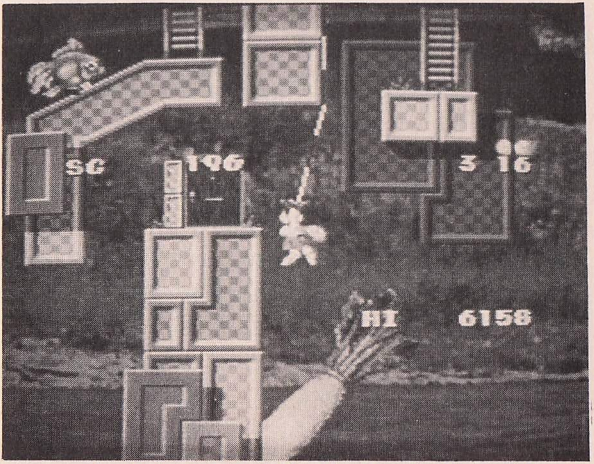
それから、このゲームよりちょっと遅れて発売されたナムコのスーファミゲーム『パック・イン・タイム』も、同じような操作法を取り入れている。

ただし、これら2つの別例と比較しても、この『海腹川背』がいちばんよくできている。ビヨ〜ン、ブラ〜ンて感じが、とてもリアルで、面のしかけも、このアクションの特性をとてもよく生かせるようになっている。

また、説明書を読むと「海腹川背さんは、なぜかサカナたちにジャマされながら、道なき道を進んでいきます」だって。ストーリー説明これだけ。「なぜか」のひと言ですませてるんだ。このシュールさがいい。アクション性そのものに絶大な自信があるから、制作者は「ストーリーなんかつける必要なし」と判断したんだろう。




パッケージの真ん中に描かれてる女の子が、主人公の海腹川背さん。




これが、ビヨ〜ンとのびる「ラバーリング・アクション」。慣れるとけっこうハマる。

# パワーリーグ

| スポーツ |
| --- |
| PCエンジン |
| ハドソン |

## ◉球場を真上から見おろせる視点が新鮮！

これは、ハドソンがつくっている野球ゲームシリーズの第１弾。「'88夏休み全国キャラバン認定ソフト」だった。

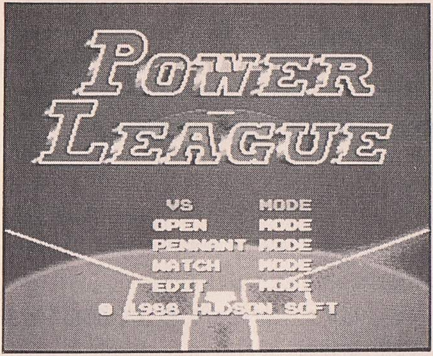
全国キャラバンというのは、ハドソン主催で毎年おこなってたゲームの全国大会のこと。1987年まではシューティングゲームの大会だったんだが、1988年にはじめて、野球ゲームでおこなわれた。ハドソンが、かなり力を入れていたことがわかる。

やはりこれも、基本的には『ファミスタ』。ただ、キャラクターが『ファミスタ』よりはリアル。とはいえ『燃えプロ』のような徹底したリアル路線ではなくて、両者の中間ぐらいの劇画タッチといった感じ。バランスがとれてて、感情移入しやすい。

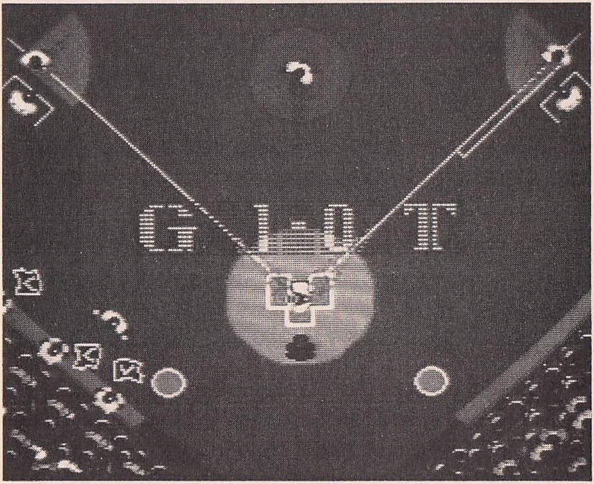
このゲームでは、『ファミスタ』と大きくちがう独自のみせ方があった。打球が飛ぶと、画面がスタジアムを真上からみた図になる。だから、フライが上がると、ボールがぐんぐん大きく迫ってみえる。これは新鮮で驚いた。

ただ、真上から見下ろすのって、やはり人間の視点としては不自然なんだね。実際のドーム球場にも真上からのカメラがついているけど、あまりテレビ放送では使わない。

そのせいか、２作目以降はふつうの視点のゲームになってしまった。せっかくの新しい演出だったけど、それをあっさり放棄(ほうき)したのは、いさぎよくて好感がもてるね。




最大表示色数25色のファミコンの野球ゲームに慣れていた目には、512色表示できるPCエンジンの画面は魅力だった。「野球場の芝生がきれい！」って感じだったんだよ。



これが、元祖『パワーリーグ』だけの、真上からみえる守備画面。キャラクターの頭と肩だけがみえる。

## ぽっくんモグラー

| |
|---|
| 体感 |
| ファミコン |
| アイ・ジー・エス |

### ◉あのモグラたたきがお茶の間でできるぞ！

やや大きめのパッケージを開けてみると、モグラたたきゲーム用のマットとおもちゃのハンマーが入っている。このマットをファミコン本体と連動させてたたけば、画面でちゃんとモグラが反応するというわけ。

「コントローラーを使わずに、直接的な感触で画面に働きかける」という発想の産物だ。

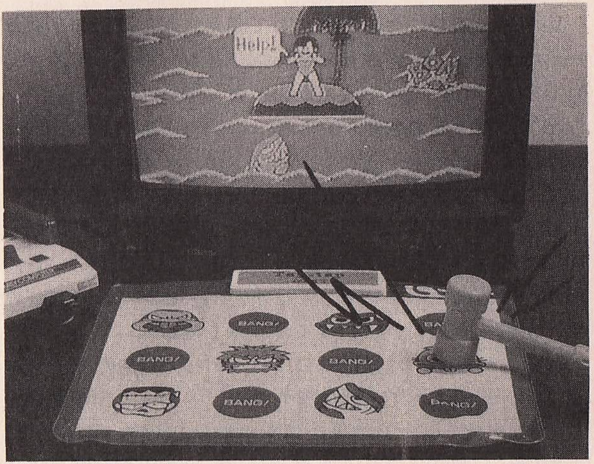
ちなみに、このタイプのほかのソフトとしては『トップライダー』なんてのもあった。空気でふくらませたビニール製のバイクをファミコンにつなぐという、かなり強引なアイデアのゲームだった。

これらは、ゲームセンターと家庭用ゲーム機が、共存ではなく競合していた時代の象徴としてみることもできる。ファミコンの登場で、人々がゲームセンターから離れようとしていた当時、ゲームセンター側は家庭用ゲームのコントローラー操作とはちがう感触で遊べるゲームをいろいろ考案した。

それが、いわゆる体感ゲームや、モグラたたきのようなゲームだった。

すると今度は、家庭用ゲーム機側で「こっちだって、やってやろうじゃん」って感じで、それらをファミコンでなんとか再現しようとする制作者があらわれた。なかなかエネルギッシュな時代だった。

最近は、ゲームセンターと家庭用ゲーム機は、うまく共存している。だから、さすがに「UFOキャッチャーを家庭用テレビゲームで再現！」なんてムチャなことを考える人もいないだろうな。……いたりして。




ゲームカセットのほかに、これだけのものがついている。
このハンマーで、シートをピコピコたたくわけだ。

# つっぱり大相撲

| スポーツ |
| --- |
| ファミコン |
| テクモ |

## ◉シコ名と得意技が掟破りでダイナミック！

画面の土俵で、力士を操作して闘う。昨今流行の格闘ゲームのスタンスを先取りしていたゲームだ……ってホメられるかもしれないが、なんかおバカっぽい。

出てくる力士の名前からしてスゴい。山手山とか出腹山とか腹黒山とか千千光とか四十方とか、よく考えた、エラい！　ってホメたくなるようなおバカさ。

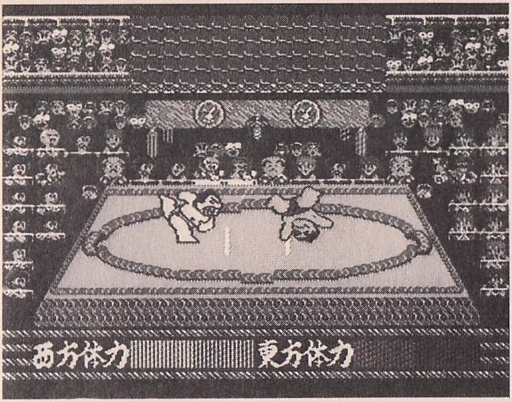
技は、寄り、押し、つり、投げ、つっぱり、はたきと、相撲の基本的な動きがちゃんとできる。ここまではいいのだが、決め技の中に「ぶれんばすたあ」とか「じゃあまんすうぷれっくす」とか、オイオイって技も入ってる。

投げられると、本当にコロコロまわって落ちたり、天井まで投げ飛ばされて土俵に落ちると、ドシッと穴があいたりする。それで勝った力士が肩をゆすって大笑いするのだ。

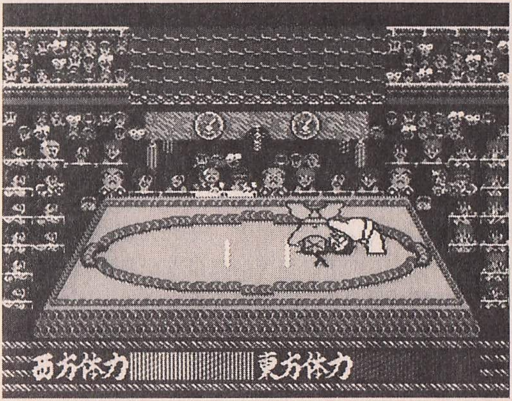
野球ゲームの『ファミスタ』も、たしかに画面はコミカル。でも、あくまでゲーム展開はリアル。だけど『つっぱり大相撲』はちょうどその逆で、スポーツゲームがギャグでおバカでなにが悪い?!　ってノリなわけ。

『ファミスタ』で遊んでプロ野球ファンになる人はいるが、『つっぱり大相撲』で相撲ファンになる人はいない、なんて昔誰かがいったけど、まさにそのとおり。

でも、このゲームはそこが魅力なのだ。PCエンジンとスーファミ版の続編もあり、ウケる人にはウケてるゲーム。




うわ手投げ〜。相手力士がコロコロと土俵を転がっていく。




「決まり手はすうぷれっくす、すうぷれっくすで西方の勝ち」って、現実の相撲でもみてみたいな〜。寺尾あたりなら、できるんじゃないか?!

# THE功夫

| アクション |
|---|
| PCエンジン |
| ハドソン |

## ◉とにかくキャラクターが大きいのが自慢?!

PCエンジン発売時に、「どうだ、ファミコンとはこんなにちがうんだぜ。PCエンジンなら、こんなでっかいキャラクターでゲームができるんだぜ」って、とにかくPCエンジンのスペックを宣伝するためにつくられたようなゲームだ。

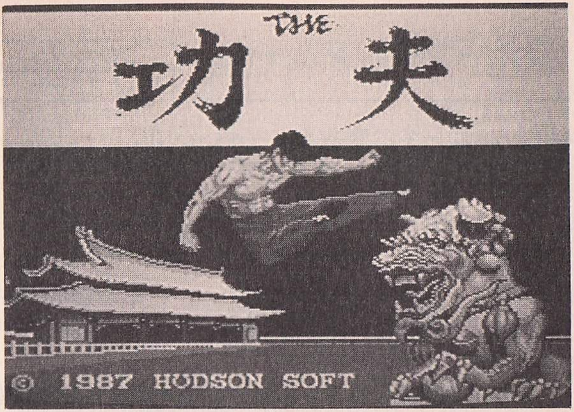
ゲーム内容は、主人公の功夫使いを操作して、パンチとキックで敵をやっつけていくというもの。ファミコン初期のカルトゲーム『スパルタンX』とほとんどかわらない。

当時はすでに、ファミコンのアクションゲームでは『メトロイド』や『夢工場』があったし、あの名作『ロックマン』の第1弾が前後して発売されていた。つまり、それほどアクションゲームが発展していた時期に、この単調さ。あえていっちゃえば〝原始的な〟ゲームという感じだった。

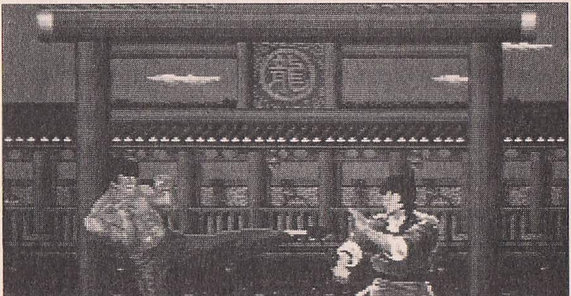
だけどこれ、キャラクターが異様にデカい。キャラクターの背丈が、画面の半分以上ある。それがピョンピョンよく動く。悪くいえば大味だけど、その大ざっぱな感覚が、ファミコンゲームのアクションにはない特徴だった。

だから当時、はじめて画面をみたときは、インパクトはあった。ちょっとプレイしてみたい、って気にさせられた。つまり、メーカーの思惑(おもわく)にまんまとハメられてしまった。が、実際やってみると、単調すぎてすぐ飽きた。

ただ、パワーアップのアイテムがウーロン茶だったのは、ちょっとウケたね。




元のイメージはやはり、ブルース・リーだろうね。



デカい！　とにかくキャラがデカい。その分、ゲームは大味だけど。

# フォーセットアムール

| アクション |
| --- |
| PCエンジン |
| ナグザット |

## ◉ちょっとエッチな脱衣キャラがいい?!

美少女剣士を操作していくアクションゲーム。ノリといい、ルール設定といい、名作『魔界村』のパロディだ。『魔界村』は、いくつかの家庭用ゲーム機にも移植されたから知っている人も多いと思うけれど、いちばん古いのはゲームセンター用で、1985年に登場。ファミコンの『スーパーマリオ』とほぼ同時期。

つまり、『魔界村』は『スーパーマリオ』にまったく影響を受けず、独自の路線でつくられた作品なわけだ。『魔界村』の主人公アーサーは、敵からダメージを受けると鎧(よろい)が脱げて、パンツ姿になるが、そのまま進むことができる。つぎにやられてガイコツになると、完全にアウト。

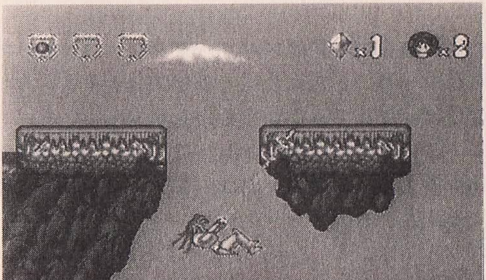
これは「主人公が完全にやられるには、2回のダメージが必要」という『魔界村』オリジナルのルールだった。

この『フォーセットアムール』も、そのルールをそっくりマネていて、主人公のコルクは1回目のダメージで鎧が脱げてレオタードになり、2回目のダメージですっかりヌードになって、アウトになる。つまり、アーサーの女の子版。みてる分には、当然こっちのほうがウレシい。

ゲーム内容は全体にチープで、本当にあっさりしてる。でも、このチープさがかえって〝演出過多〟のCD-ROMのゲームの中では新鮮な気もする。あくまでパロディゲームとしてみる分には、このあっさり感があってると思う。



主人公の少女剣士・コルク。面をクリアするごとに、こんな感じの短めのアニメ画面が入る。



このゲーム独特の武器・二節棍。これを振りまわして敵を倒したり、ロープがわりにしたりできる。

# カラテカ

| | |
|---|---|
| アクション | |
| ファミコン | |
| ソフトプロ | |

## ◉アメリカのB級オリエンタル映画を思わせる……

　これは、アメリカ人がデザインしたゲームなのだ。本家アメリカでは、かなりの人気ゲームだった。

　だけど、日本人からみると、外国人の目でみたトンチンカンなオリエンタルの味があって、笑えるよ。

　悪の首領にさらわれた美女を救うため、悪のアジトを進んでいく空手使いを操作するアクションゲーム。

　この空手使い、パッケージのイラストをみると、金髪のアメリカ青年だ。ただ、ファミコン版は色数が少ないから、実際のキャラクターの髪の色は白。なんかチープな感じがする。

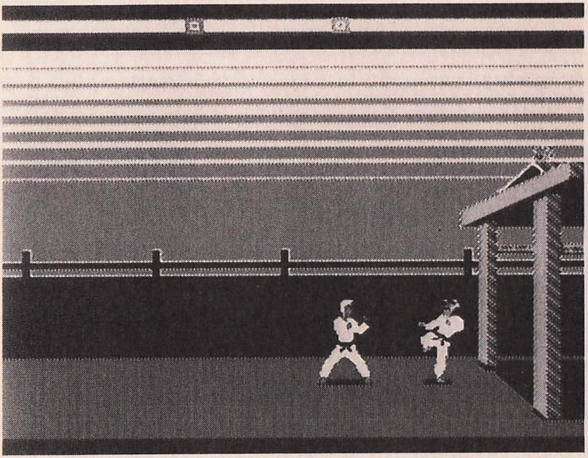
　その悪の首領の名前がズバリ、アクマ。つかまってる美女の名はマリコで、これが「アラビアンナイト」みたいなアラブっぽいフードみたいなものをかぶっている。

　アジトの入り口には鳥居（とりい）があって、バックにははるかに富士山がみえる（この富士山は、ファミコン版では省略されている）と、もうメチャクチャ。

　それから、敵と闘うとき、かならずお辞儀（じぎ）するんだけど、そのお辞儀の形がなんかイヤなんだ。あの中途半端な、オリエンタル通の外国人がするお辞儀。

　身体を曲げても相手をみたままで、下はむかないから、顔だけ突き出たみたいな格好になる。ごていねいに、相手の悪者もちゃんとお辞儀する。

アジトの中をすこし進むと、柵が落ちてくるしかけがある。ここを通り抜けるのが難しくて、タイミングがずれると、すぐ柵にはさまれて死んでしまう。このネタだけで、ゲーム通のあいだでは伝説的な笑い話になっている。



左が主人公。敵のアジトに侵入すべく、戦いをくり広げているのだ。バックには波の音が流れている。

| エルディス | シューティング |
| --- | --- |
| | PCエンジン |
| | メサイヤ |

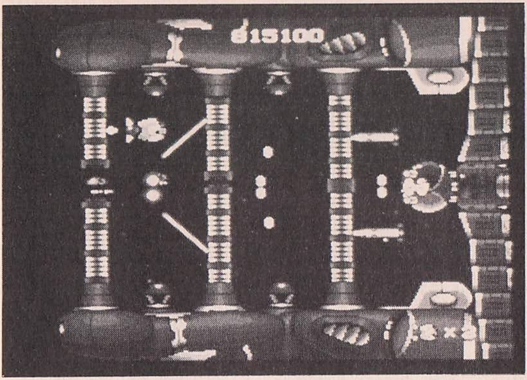
## ◉CD-ROMの力技・人気声優がしゃべりまくる！

『グラディウス』タイプの横スクロールシューティング。とはいっても、キャラクターは極端にデフォルメされてコミカルにまとめられているから、『グラディウス』をおふざけでリメイクした『パロディウス』のほうに近い。なにしろ自機の名前が「すぅぱぁたあ坊」だってんだから……。

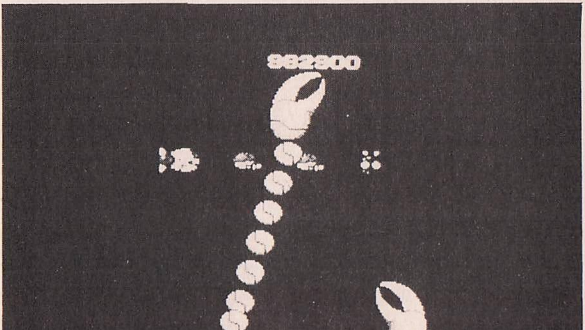
このゲーム、とにかく、しゃべる、しゃべる、しゃべる。画面に登場する自機も敵キャラも、飛びながらしゃべりっぱなし。たとえば、宇宙戦艦ヤマトもどきの敵キャラが出てきて「エネルギー充塡（じゅうてん）約20％」とか叫んでから、ビームを射ってくる。ボスキャラなんか、1発くらうたびに「わー」とか「ぎゃー」とか、本当うるさいくらい。CD-ROMのゲームだからできる力技なのだ。

これらの声を吹きこんでるのが、千葉繁や富山敬といったベテラン声優から、富永み～なといった最近の売れっ子声優まで、豪華メンバーなのだ。つまり、完全にテレビアニメの延長のイメージでつくられたゲームというわけ。説明書の最後のページにわざわざ声優の紹介を載（の）せるといった徹底ぶりで、なかなか楽しませてくれる。

ちなみに千葉繁は、異様にテンションの高い例の演技で飛ばしてるけどね。私はこの人の場合、昔の抑えた演技のほうが好きだ。テレビアニメ『ドカベン』で、山岡の役やってたころの……。ちょっとマイナーすぎる?!



ゲーム内容は、いわゆる『グラディウス』型シューティング。



ボスキャラ対決画面。これは、4面のボス。いろいろとウルサくしゃべってくる。

# パットパットゴルフ

| スポーツ |
|---|
| ファミコン |
| パックインビデオ |

## ◉行楽地でパターゴルフでもするって気分

ゴルフゲームは数あれど、パットだけのゴルフゲームってのは珍しい。

だいたいゴルフは、ドライバーでスコーンと打つ爽快(そうかい)感と、グリーン上にきてからパットでコツンとインをねらう緊張感があわさって妙味が生まれるもの。それを延々、パットだけやってたら、神経がまいってしまう。

それが、このゲームはパットだけをひたすらやる。しかも、パットの緊張感におよそそぐわない、お気楽なBGM。

基本コンセプトは、パット専門コースのシミュレーションなんだろうけど、ゲームストーリーの設定がちょっと強引だ。

そこはゴルフの国で、すべてのゴルフコースをパーでまわれれば、パット姫のフィアンセになれるという話。ゲームをスタートさせると、いきなり「あなたもチャレンジして王子になろう！」だって。

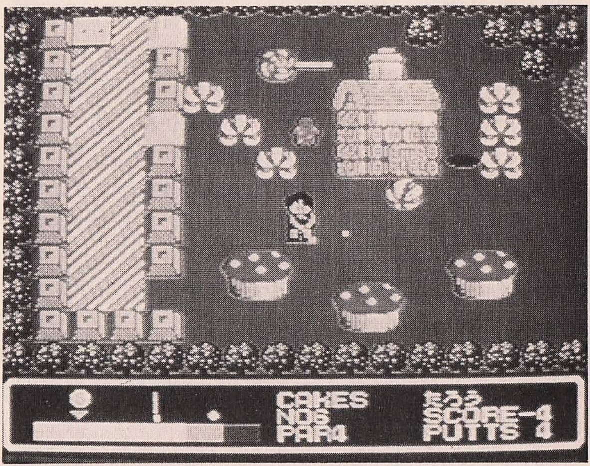
コースは「ケーキコース」「スポーツコース」「トイズコース」「アニマルズコース」と4種類。

各コースには、たとえばケーキコースならでっかいショートケーキが障害物になっていたり、アニマルズコースなら、コースの芝からいきなりカメレオンが出てきたりと、それらしい特徴がある。

ただ、画面がいかにもチープだから、全体にさびしい雰

囲気。このへんは、ファミコンの限界だろうけど。

さらに、パットのみのコースだから、コースがどれもこれもせまい。まあ、行楽地のパターゴルフのシミュレーションだと思えば、腹も立たないか。




これは、ケーキコース。左側に並んでいるのはチョコレート、下に広がっているのはカップケーキだね。こんなコースを、ただ黙々とパットしていくわけ。シュールな雰囲気だよ。

| アリシアドラグーン | アクション |
| --- | --- |
| | メガドライブ |
| | ゲームアーツ |

## ◉リアルで健気なキャラクターに好感がもてる

アクションゲームのキャラクターが敵を倒すときは、殴る・蹴るといった〝敵の身体に直接触れる〞攻撃が基本。敵から離れて攻撃する〝飛び道具技〞は、たいてい付属的だ。

ただ、キャラクターのイメージの問題なんだけどね。身体の細い、ひ弱な感じのやつが、体重何百キロもありそうな怪物を殴ってダメージを与えたり、柔道技のように投げとばしたりするのをみると、どうにもリアリティがなさすぎて、シラケちゃう。そういうキャラクターは、むしろ飛び道具を中心にして応戦したほうが、かえってリアルでしっくりくる場合がある。

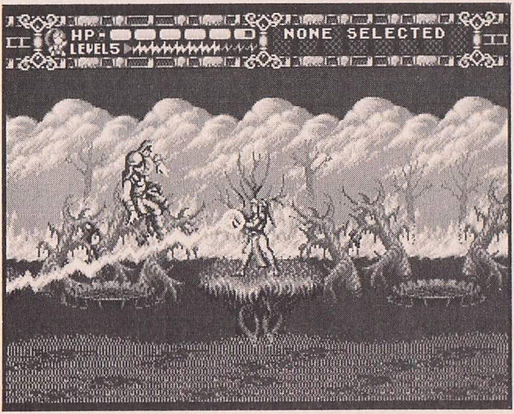
これは、そのへんをうまく押さえたゲームだ。主役の女の子は「竜の血を引く者」で、敵には直接触れず、手から稲妻を発射する技だけで進んでいく。

この稲妻はあくまで基本技で、必殺技じゃないから、極端に威力が大きいということはない。それにパワーゲージがあり、無限に撃てるわけじゃないから、バリバリ稲妻を発しながらもけっこう苦戦する。

それに、けっして写実的じゃない単純なドット絵なのに、しゃがんだり倒れたりの動きの表現がリアル。〝健気に戦ってる〞って感じがうまく出てて、好感がもてる。この制作者は、アクションゲームのキャラクターとはどうあるべきかを、よくわかってる人だと思うな。




シンプルなタイトル画面。おおげさなオープニングの演出がないところに、かえって好感がもてる。




主人公アリシアの稲妻攻撃。全方向に撃てるので、操作感はなかなか気分がよろしい。

〈©GAME ARTS〉

# ラスタンサーガII

| アクション |
|---|
| メガドライブ |
| タイトー |

## ◉いかにもヤル気のないキャラにア然！

世界設定が『ドラクエ（ドラゴンクエスト）』のようなファンタジーってのは、アクションゲームにも多い。

ファンタジー世界ってのは、ヨーロッパ風の広々とした自然風景の中に展開する、現実の日本にはない、独特のおおらかさがある。そこが魅力だから、ゲームもチマチマした動きより、大味なくらいの動きのほうがあう。戦略なんか二の次の、力押し。

機関銃をバババババッと射つより、大きな剣をブンッとひとふりして敵を倒す爽快感が味なわけだ。

ところが、この『ラスタンサーガII』は、ちょ〜っと大味すぎるというか、あまりにも大ざっぱすぎる動きで笑わせてくれる。

上半身を動かさずに、足だけたがいちがいに出る感じで、トットットッて歩くわけ。なんというか、雰囲気がまったく無気力。

「ゲームキャラクターに気力があるとかないとか、いえるのかよ」って？　いえるよ、それはたしかに。

マリオなんかどうみてもいい歳のオヤジだけど、気力の塊（かたまり）だ。ところが、このゲームのキャラクターはもう、紙人形をただ横に動かしてる感じ。敵も同じ感じでトットットッと寄ってくる。剣をふると、敵はヘロヘロヘロ〜って感じでくずれる。もう、このテンポは笑うしかない。「お〜い、

生きてるか〜」って声かけたくなっちゃう。
　まあ、たとえるなら〝アクションゲーム界のコアラ″とでもいおうか。かわいいという意味じゃなくて、このヤル気のなさが、まさにコアラ並みってこと。



この剣の構え、岩からはみ出した左足。な〜んか〝紙人形″でしょ。ほとんどこのポーズのまんま、キャラクターが黙々と進んでいくのだ……。

ゲーム博士のスーパーコラム④

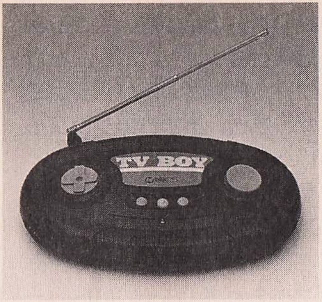
## 約20年前にこっそり遊んだ あのゲームがついに復活！

CD-ROM全盛の今日、ゲーム画面の演出はますます凝ったものになってきてる。だけど、映画顔負けのそんな最近のゲーム画面をながめていると、華麗すぎる演出に、かえってなんだかもの足りない気がしたりする。

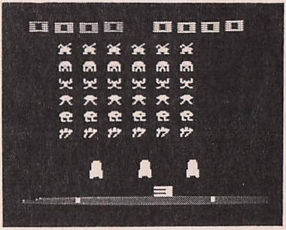
あの、ドットのあらい、色数の少ない、音のチープな、昔のゲームを思い出してほしい。いまからもう15年以上も昔のこと。あの『インベーダー』が、わが地球の喫茶店に来襲したのが1978年。'80年前後、テレビゲームにはたしかにいまのゲームにはない荒々しいエネルギーがあった。いまのゲームが、一流シェフが腕によりをかけたフランス料理なら、あの時代のゲームは、川魚を火であぶっただけの素朴で原始的な料理だった。だけど、釣りたての魚がもつ新鮮な味わいは、なぜかなつかしい。

というわけで、昔のゲームの素朴さをいま、あえて楽しむためのマシンを２種類紹介しよう。

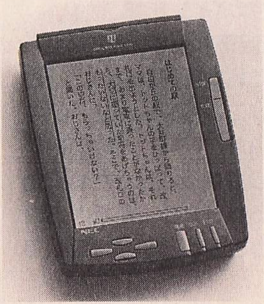
まずひとつは、名前もシンプルに『TVBOY』。長さわずか20センチ足らずの、楕円形のゲーム機。ひと目みただけでは〝でっかいゲームコントローラー〟といったところだが、このマシンの中に126種類ものゲームが入っている。ひとつひとつのゲームは、ジョーダン抜きで、あの『インベーダー』時代のレトロ感覚なものばかり。




TVBOYのハード本体。室内アンテナがないと、モニターとの接続がちょっとメンドーくさいのね。(問い合わせはオックスフォード・インターナショナル03-3221-9804)



TVBOY内蔵ソフトのスペースインベーダー風(そのまんまだけど)ゲーム画面。このゲーム機は現在、通販を中心に売られている。



NECデジタルブックプレーヤー「DB-P1」

キャラクターは、１色かせいぜい２色の思いっきりあらいドット絵。風景なし。効果音は「ピッ、ピッ」とさびしい電子音。いやはや、ゲーム体験がスーパーファミコンからのいまどきの子供がみたら、あまりのシンプルさに状況理解ができないんじゃないかと思うほど。

でも、15年以上ゲームをやっている人間がみたら〝なつかしさで大笑い〟ってとこだろう。『パ○クマン』もどき『ドン○ーコ○グ』もどきといった有名ゲームを彷彿(ほうふつ)とさせるものから、『プー○ン』もどき『ムー○パト○ール』もどきなど、通をうならせるゲームまでさまざま。操作はどれも、方向ボタンに丸ボタンひとつ。このシンプルさが、なんだかうれしい。

もうひとつは、NECの電子出版再生マシンで、その名も『デジタルブック』。見た目は、大人むけの『ゲームボーイ』って感じ。でも、画面部分が大きくて、文字はかなり読みやすい。このマシンは、ソフトがごくふつうの3.5インチフロッピーだってとこがポイントだ。

そりゃあ、CDにくらべれば情報量は少ないから、文字情報中心で、細かく描きこまれた絵や音声はない。しかし、そのシンプルさが、昔のパソコンで楽しんだ「テキストアドベンチャー」なんかをふたたび楽しむのに絶好のマシンじゃないか、という感じがする。せっかく安価なフロッピーでソフト供給できるんだから、これからは〝ゲーム機的な位置づけ〟で、もっともっと遊びゴコロのあるソフトを出してほしい。

# 5

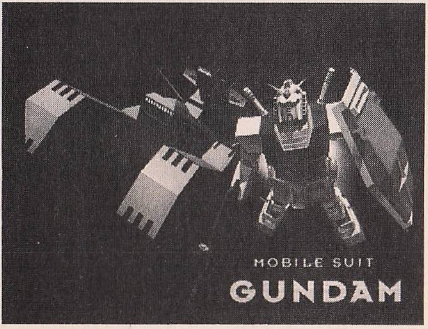
CMに大金をかけなきゃよかった?!『たけしの挑戦状』他15ソフト

# 狙いすぎてハズした迷作品に合掌！

# 機動戦士ガンダム

| | |
|---|---|
| 機動戦士ガンダム | アクション |
| | プレイステーション |
| | バンダイ |

## ◉少年たちの熱い夢がとうとう現実に!

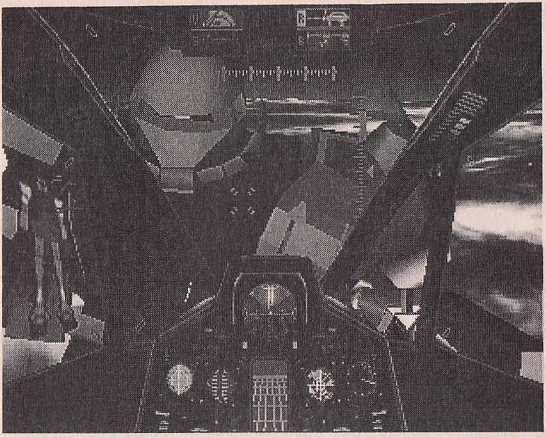



データロード中の画面。細かなところまでマニア心をくすぐる。

「巨大な人型ロボットが戦う」という設定は、日本のテレビアニメ独特の路線だ。元祖は、もう20年以上前につくられた『マジンガーZ』。これが当時、爆発的ブームになり、それ以降、さまざまなロボットのアニメがつくられた。

ロボットアニメをみて育った子供の夢といえば、当時からずっと同じだった。それは「自分でロボットを動かしてみたい」ということ。そんな20年来受け継がれてきた子供の夢をかなえてしまったのがこのゲーム。だから、これはいわば〝20年来温めつづけられてきた企画〟といえるんじゃないか。

画面構成は、完全なコックピット型。細かいことをいうと、ガンダムのコックピットは腹の部分にあるので、この



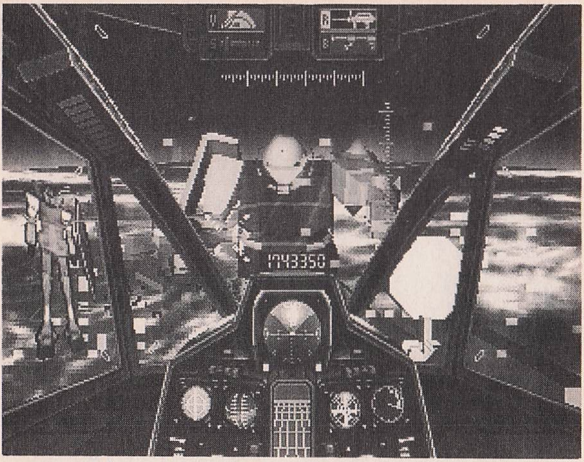
ポリゴン・ザク、体当たり！　ここまで迫ってくるとは、
さすが次世代機。

コックピットに映っている風景は直接座席からみえるものじゃなくて、ガンダムの目のカメラが映しているものだ。

そのほか、いくつかのレーダーやゲージ類もきちんとそれらしく動くもので、かなりのリアリティを感じさせる。

だけど、なによりのリアリティといえば、360度、上も下も右も左も前も後ろも、どこだろうと自在に動けて、画面に映る敵ロボットがちゃんとそれに自然に連動することだ。

たしかに、昔からこうしたコックピット型視点のゲームはいくつかあった。が、大がかりなゲームセンターの体感ゲームならともかく、家庭用ゲーム機のソフトはどうしても単純な風景で、こちらにむかってくる敵が急に画面から消えてしまうなど、不自然なところがあった。




コックピットから見た敵キャラたち。

ところが、この『ガンダム』は、きょくたんな話、こちらがジグザグに走り、敵もジグザグに走ってきても、それがちゃんと自然に連動してみえる。

このリアル感は、従来のコックピット視点のゲームとは雲泥（うんでい）の差。まさに、こういうのを待ってたんだよって感じなのだ。

家庭用テレビゲーム機も次世代機の時代に入って、とうとう少年たちの普遍（ふへん）の夢を、納得のできる現実にすることができたわけだ。

だからこのゲームは、そのリアルな分だけ「プレイヤーがイマジネーションを働かせることが、まったく不要」ともいえるわけだ。



ファンの誰もが戦いたがる人気の敵キャラ、ザク。

かつて、単純で単色のドット絵に凶暴なインベーダーの表情を感じた想像力は、このゲームではもういらない。画面の展開を、そのまま受け入れるだけでいい。だが、はたして、これはよいことなのだろうか。

こういう問題は、テレビゲームの発達にしたがって前々からいわれていたことだけど、このゲームの完成度は「ぼちぼちそのへんのこと、はっきりさせにゃいかん」と、かなり真剣に考えさせられる。

結論からいえば、プレイヤーの想像力を喚起させるタイプのゲームと、プレイヤーに勝手な想像を許さないほどの強いインパクトをつきつめるゲーム、この２つが共存することが理想だろう。

# ストリートファイターII ダッシュ

| |
|---|
| 格闘 |
| PCエンジン |
| NECホームエレクトロニクス |

## ◉軽いノリのキャンペーンが命取りだった?!

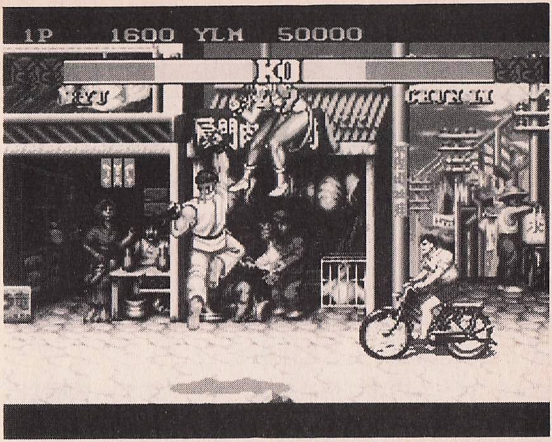


これが、PCエンジン版だけの特典「春麗FANBOOK」だ。

なにをいまさらって感じの『ストII』もののひとつなんだけど、このPCエンジンバージョンは、ちょっと事情が笑える。

『ストII』は、スーファミ版、メガドライブ版、PCエンジン版、それにパソコンのX68000版とFMタウンズ版と、かなり移植されたけど、このPCエンジン版だけ、メーカーのカプコンが直接販売元になっていないのだ。

だから、このPCエンジン版は、販売キャンペーンが、ほかの『ストII』ソフトとちがって、なんか浮いてた。PCエンジン本体の製造販売元であるNECが販元なのだ。ここの独特の軽いノリで宣伝しまくってた。たとえば、このPCエンジン版にはいろいろオマケがついてる。




画面は16ビット機のスーファミ版にくらべて、そんなに見劣りしないでしょう。

「PCエンジン版ストIIダッシュだけの特典。いまなら『春麗FANBOOK』がもれなくもらえる！」なんて宣伝コピーがあって、攻略記事とマンガの本がもらえるのだ。マンガは、やたらコミカルにデフォルメされた春麗が出てきて「お買い上げ本当にありがとう。これでPCユーザーの君も、いばって学校にいけるわよ!!」だって。気持ちはわかるけど、イメージがあわない。

また、これは唯一の8ビットマシンの『ストII』でもある。そのわりには本当によくできてるのだが、しょせんはマシンの限界で、どうしてもほかの『ストII』とくらべると見劣りする。そんなこんなで、あとになってかなり市場の価格が下落したみたい。私は、新品を980円で買った。

# たけしの挑戦状

| アドベンチャー |
| --- |
| ファミコン |
| タイトー |

## ◉カラオケOKの画期的ソフトなんだけど……

ゲーム界の大御所タイトーが、超人気お笑いタレントと組んでつくったゲームってんで、発売前はけっこう話題になった。

ビートたけしがテレビゲーム好きなのは、知る人ぞ知る事実だったのだ。自分のラジオ番組の中でゲームで遊んで、そのようすを放送したことがあるほど。

ただ、ゲーム内容は情けない。キャラクターを画面上で移動させて情報を集めていくアドベンチャーゲームだけど、展開が単調すぎてまったく盛り上がらない。

たとえば、カラオケスナックに入ると、2コントローラーのマイクを使って、プレイヤーが実際に歌を歌う場面がある。

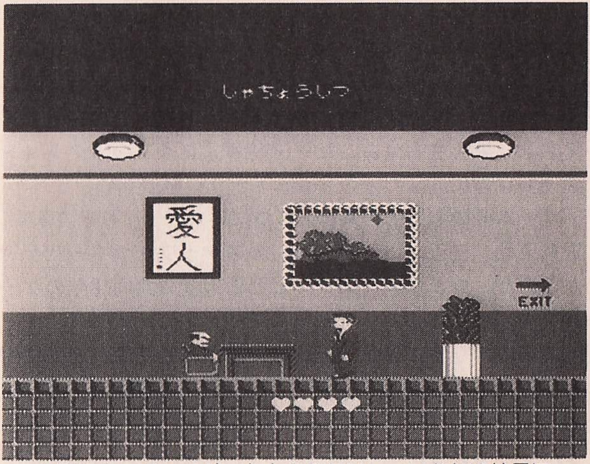
曲メニューが25曲もあって、おっすごい、と思わせといて、実際カラオケが流れるのはほんの数曲。ほかのを選ぶと「すみません、その曲はありません」だって……。

このテの肩すかしを、ギャグのつもりらしくて、随所(ずいしょ)でやってくれる。ちょっと警官に逆らっただけで、あっさり殴(なぐ)り殺されたりね。

じつは、このゲームにはちょっと笑えない話がある。実際にビートたけし出演のテレビCMがあったんだが、すぐに放映打ち切りになってしまった。例の「フライデー事件」で、ご本人が警察につかまっちゃったからだ。

タイトーは、テレビCMに金と手間をかけることで業界では有名。

このCMも例外ではなかっただけに、タイトーはさぞくやしかったことだろう。




右側に立ってんのが、主人公のたけし。いきなり社長に辞表をたたきつけるところから、ゲームがはじまる。

| 夢工場ドキドキパニック | アクション |
| --- | --- |
| | ファミコン |
| | 任天堂 |

## ◉実は『スーパーマリオUSA』のルーツなのだ

1980年代後半、バブル景気で軽薄に盛り上がっていた時代を背景に生まれたゲーム。

なにしろ、制作がフジテレビ。フジテレビが当時開催していたイベント「夢工場」のマスコットキャラクター・イマジン一家を主人公にした『マリオ』タイプのアクションゲームなのだ。

ゲームそのものの出来は、じつにいい。それもそのはず、正真正銘、任天堂の『マリオ』のスタッフがつくったゲームなのだ。つまり、フジテレビと任天堂の共同開発のゲームというわけだ。

従来のマリオになかった新しい動きとしては、地面に生えているカブのような野菜なんかを引っこ抜いて、それを頭の上にかかげながら走ったり、敵にぶつけたりできるようになっている。

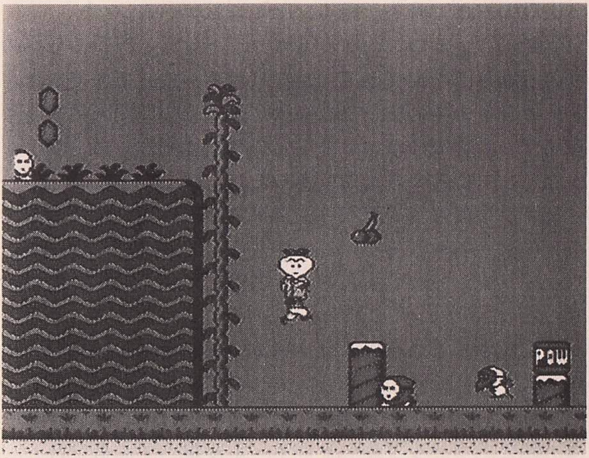
引っこ抜くときの表情が、いかにもウンウンうなってるようにみえて、制作者がいかにファミコン画面の表現のツボを心得ていたかがよくわかる。

その後、任天堂は、ゲームはそのままでキャラクターをマリオにかえて、アメリカのファミコンゲームとして発売した。しかも、さらにこのマリオバージョンを『スーパーマリオUSA』と銘打って、日本でも発売。

ひとつのゲーム内容で3種類のソフトを発売するという、

チャッカリした商売をやってのけた。

　ゲーム内容自体はいいから、それもかまわないけど、マリオのキャラクターに負ぶさってかなりお手軽にやったなって印象だった。




画面中央でデッカいカブをかかげているのが、主人公のイマジンくん。『スーパーマリオUSA』では、これがマリオになるわけだ。いまの時代の視点で考えれば「夢工場=テーマ博ブーム=バブル時代」というイメージ。ああ、やだなあ。

# フリップル

パズル
ファミコン
タイトー

## ◉偏差値の高い人にもぴったりのゲームだって?!

値段の安さで歴史に残るファミコンゲーム。

当時、ファミコンのゲームカセットは、１万円くらいのものもぼちぼち出てきて、かなりお高くなってきていた。

カセットの中のチップの高騰(こうとう)とか、制作期間の長期化や有名ゲーム作家のロイヤリティの問題で制作コストが上がったとか、いろいろ理由はあった。

それにしても、人気ゲームに平気で高い値段をつけるメーカーは、おもしろいゲームをどうしても遊びたいっていうゲームファンの足もとをみて商売しているみたいで腹が立つ。

そんな中、このゲームはメーカー希望価格が3900円。相場よりかなり安い。メーカーのサービスだったのだろう。

パッケージも、シンプル。イラストなしで、オレンジー色の紙に「フリップル」とタイトルが書いてあるだけだ。ゲーム内容も、基本システムは単純なパズルもの。

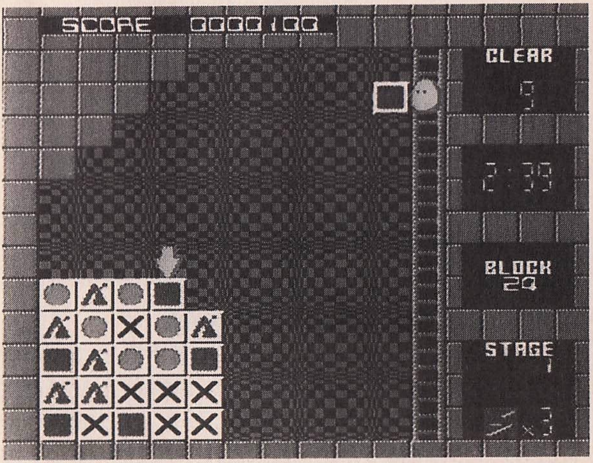
でも、パズルなんてのは、基本ルールがしっかりしていれば、いくらでもバリエーションをふやせるし、凝(こ)った演出がなくてもおもしろいから。そのへんをうまく突いたゲームだった。

メーカーは、あの『インベーダー』をつくったタイトー。やはり、老舗(しにせ)らしいやり方だ。

また、パズルなのに、キャラクターを操作できる点も楽

しい。このキャラがおもちみたいにブヨブヨしてて、オバQの弟のO次郎に似てるんだ。といっても知らないか、O次郎。

ただ、説明書の「偏差値の高い人にもぴったりのゲームです」ってコピーはちょっと……。




右のハシゴを登ってるキャラクターを操作する。同じマークのブロックに当てれば、そのブロックが消えていくというわけだ。

| # 球界道中記 | スポーツ |
| --- | --- |
| | メガドライブ |
| | ナムコ |

## ◉氷上で、砂漠で、船上で繰り広げられる珍プレー

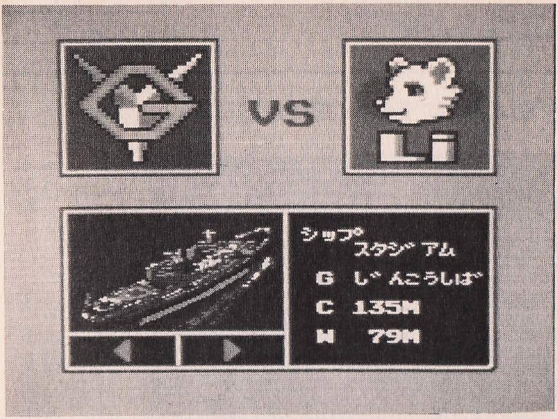



タロスケだ、タロスケだ。み〜んなタロスケだ。

ナムコのアクションゲームで、『妖怪道中記』ってのがある。これは、PCエンジンとファミコンに移植されたけど、その『妖怪道中記』の主人公のタロスケを、野球選手のキャラクターとして使ったゲームがこれ。それで、タイトルが『球界道中記』。

ナムコの野球ゲームといえば、『ファミスタ』。だから本当は、素直に『メガドライブ版ファミスタ』ってのをつくりゃいいんだけど、『ファミスタ』の「ファミ」はファミコンの「ファミ」だから。セガのメガドライブ用ゲームでそんなの出すのはちょっと……って、気がねしたのかな。

このゲーム、基本的には『ファミスタ』なのだ。ただ、これは『ファミスタ』とはちがうものだよ、ってとこをみ




チームと球場の選択画面。球場は、客船の甲板につくられた「シップスタジアム」なのだ。

せようとしたからなのか、フォームがどうも『ファミスタ』とちがう分、野球らしくない。バットを構えてるというより、ただもってるって感じ。このへんは、ちょっとポイント低い。

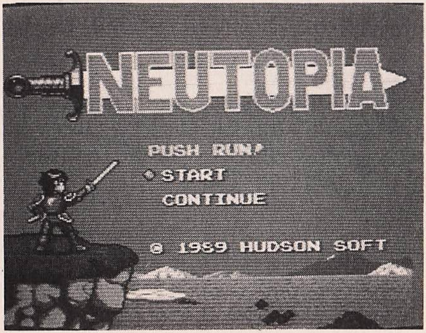
それから、球場がちょっとおちゃらけてる。6つある球場のうちまともなのは3つで、残りの3つが、全面氷のオロシアスタジアム、砂漠のアビアンスタジアム、そして客船の甲板にあるシップスタジアム。

氷の球場はキャラクターの動きに慣性がついちゃって、すべる、すべる。逆に、砂漠の球場は、砂に足をとられる感じで、動きが重い、重い。この、およそ現実ではあり得ない奇妙な感触は、好き嫌いのわかれるところだろうけど。

# ニュートピア

| RPG |
|---|
| PCエンジン |
| ハドソン |

## ◉『ゼルダ』にソックリだけど潔し！

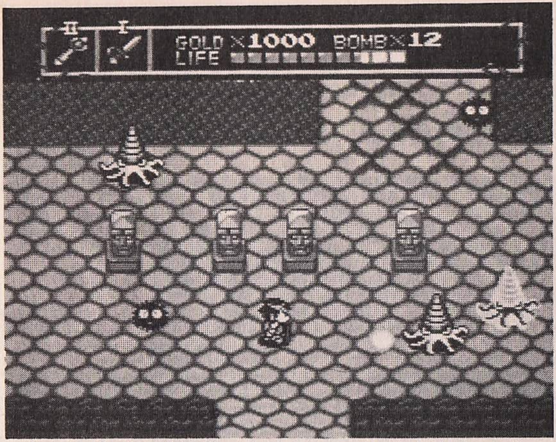



このゲーム、データセーブが「パスワード」と「本体のバックアップ・ラム」の両方に、対応しているんだよね。制作者、なかなか気を使ってくれてるな。

ゲームをスタートさせると、いきなり悪者がお姫さまを小脇にかかえてどこかに飛んでいく。お姫さまを救って世界に平和を取りもどすため、勇者フレイくんを操作して、謎を解きながら世界平和に役立つ不思議なメダルを集めていく、っていうゲーム。

シナリオといい、操作方法といい、なにかに似てる……。そう、ファミコンの名作『ゼルダの伝説』に、ものすごく似てるのだ。

外をうろついているモンスターを剣で倒しながら、いろいろなところにかくれている人々から情報を集める。ボスを倒せば、お宝やつぎのステップに進める情報が手に入る。誰がみても『ゼルダ』にそっくり。




主人公が、火の弾を撃つ魔法を使っているところ。もう、思いっきり『ゼルダの伝説』でしょう。

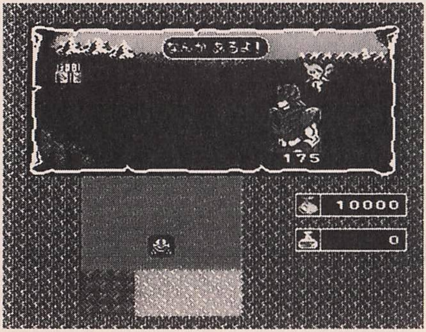
しかも、制作者は「たまたま似ただけですよ」なんていい逃れをする気はまったくないようだ。主人公が重要なアイテムを手に入れると、それを高々とかざすポーズをとる。『ゼルダ』の主人公リンクがやるキメのポーズとまったく同じ。つまり、意識的にマネしてますってことを、はっきりみせてるわけだ。

だけど、このゲーム、全然イヤミやヒクツさを感じさせないのだ。『ゼルダ』ファンが、PCエンジンの質の高い画像でもう一度『ゼルダ』を楽しもうっていう、単純素朴な願いを実現してるだけ。ただそれだけで、ライバル機種・ライバルメーカーのゲームにここまでストレートに憧れられる素直さは、かえって貴重じゃないかと思う。

# 覇邪の封印

| RPG |
| --- |
| ファミコン |
| アスキー |

## ◉なんと100文字のパスワードにギブアップ!




キャラクターがマップ上を歩く移動画面。下の囲みがキャラクターの有視界をあらわす。パソコンゲームからの移植だから、雰囲気が独特。パソコン版はデータセーブができるから、パスワードはない。

よくありがちな、剣と魔法の世界のRPG。魔物が人間世界に入ってくる異次元通路がある。それをふさぐ「覇邪の封印」を探し出すというのが冒険の目的で、ゲームシステムも物語も、このテのものとしてはとり立てて珍しくはない。ただ、このファミコン版『覇邪の封印』には、もとのパソコン版にはなかった特徴がある。

それはゲーマー泣かせの「パスワード」システム。パソコンなら、フロッピーで簡単にゲームを進めたところまでのデータセーブができる。でも当時は、バックアップ機能がファミコンカセットにまだなかった。

だから記録はパスワードで、当然データが多くなればなるほどパスワードは長くなる。パスワードは１文字でもま




大きめのケースの中には、こんな人形まで入っている。
だからなんだっつ〜の！

ちがえたらアウト。つづきをプレイするとき1文字でも入力ミスしたら、いままでの苦労が水の泡になってしまう。『ドラクエ』だと、パスワードはだいたい20文字だった。

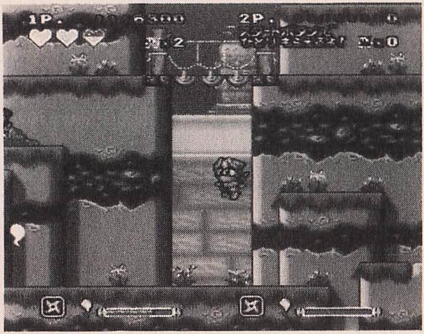
ところが『ドラクエII』は50文字。「『ドラクエII』をプレイしていちばんうれしいのは、パスワードをまちがえずに入れたとき」なんて、笑えないギャグが飛びかった。

ところが、このファミコン版『覇邪の封印』のパスワードは、『ドラクエII』をはるかに超える約100文字！　これは、怖い。1文字たりとも、記録も入力もミスが許されないのだ。だから、はじめたら最後、ゲームを中断する勇気がなかなか出せないという厳しい試練をプレイヤーに与える、とんでもないゲームなのだ。

# す～ぱ～忍者くん

アクション
スーパーファミコン
ジャレコ

## ◉アクションの原点に戻った、ホッとするゲーム

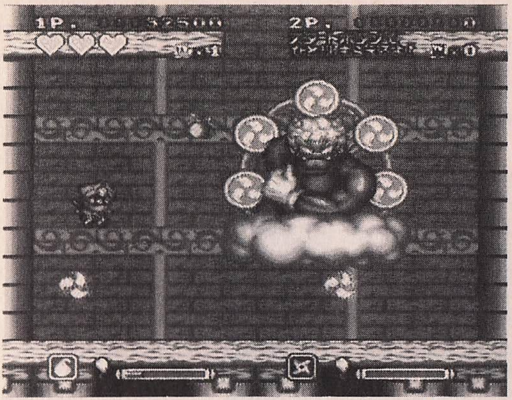



この段々に高く積まれたステージ構成は、昔なつかしい元祖『忍者くん』と同じ。操作感も、オールドファンにはなつかしい。

最近のゲームなんだけど、これといった目新しさはない。キャラクターの動きやステージのしかけなど、いっけん「なにをいまさら」って感じの正統派。

『忍者くん』シリーズは、このメーカーの看板ゲームで、ファミコン初期の段階から、いくつもシリーズを重ねている。その栄えある第１弾が1985年発売の『忍者くん』で、この『す～ぱ～忍者くん』は、タイトルからもわかるとおり、この第１弾から10年の歳月を超えたリメイクなのだ。

だから「10年を機会に、ファミコンのアクションゲームの原点にもどってみようよ」というのが、制作者の気持ちだったんじゃないだろうか。ひとつひとつの要素はオーソドックスなんだけど、かなりていねいにつくられている。




各面のボスキャラ戦は、なかなかハデだよ。ボスキャラが急に大きくなったり、のびたり、スーファミの機能をよく生かしている。〈©1994 JALECO LTD.〉

たとえば、敵を倒したときの効果音が「ピッ」という電子音になっていたり。でも、けっして耳ざわりじゃない。音程に綿密な計算があるんだろう。

しかし残念なことに、発売時期が1994年。あの『スーパードンキーコング』とほとんど同時期だったのだ。こちらが、最新のレンダリングというコンピュータ技術を駆使(くし)した立体感あるグラフィックと、新機軸のさまざまなしかけで爆発的人気のゲームだったから、それに対して、古くささがよけい目立ったようで、ちょっと不利だった。

でも、昔のゲームだって、昔はたしかにおもしろかった。だから、原点の楽しさを知るという点で、このゲームをあえていま「いいゲーム」ってよびたい気がする。

# ワンダードッグ

| アクション |
| --- |
| メガドライブ |
| ビクター |

## ◉ウケを狙いすぎてちょっと失敗?!



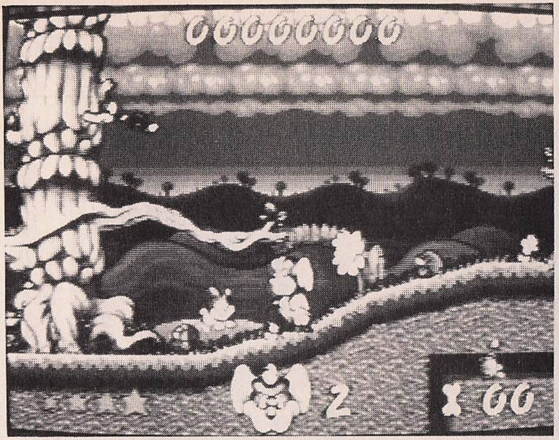

主人公のワンダードッグくん。ちょっとヨーロッパのコミックぽいね。かわいい?

大手家電メーカーのビクターが、テレビゲーム業界に参入をくわだて、いわばビクター版『マリオ』として、満を持（じ）して世に送ったアクションゲーム。

ビクターはセガと提携（ていけい）して、メガドライブの完全互換（ごかん）ゲーム機「ワンダーメガ」を発売した。それと同時に、そのマスコットキャラクターを主役にしたこのゲームを発売したわけだ。

なにしろ、16ビットでCD-ROM標準装備ゲーム機。当時としては、スペックだけなら最先端だった。ビクターとしては「商売になる!」と判断したんだろう。

当時、ワンダーメガの販売促進キャンペーンのようすを取材したニュース番組があった。ビクターの担当者が奮戦



ゲーム画面の雰囲気は、どうみても『マリオ』。きれいなことは、きれいなんだけどね……。

していたけど、コメントがどうにも抽象的で、ゲームファンにアピールするものがなかったような気がした。

このゲームは、ワンダーメガの牽引（けんいん）車になる使命をもっていたはずだった。だけどどうも、ビクターの担当者のイメージがそのまま形になったような感じのゲームだった。

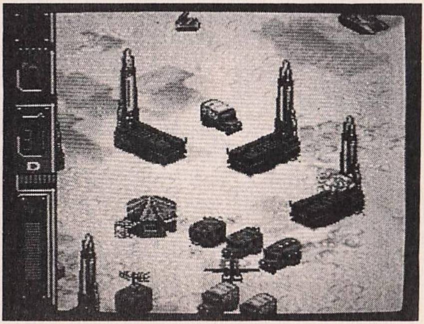
つまり、従来のウケた要素を集めてツギハギしたような内容で、「このゲームはオレの魂（たましい）だぜ」っていう制作者の核がみえない。早い話が『マリオ』の模倣（もほう）の域。それに、はっきりいって主人公がどぎつくて、かわいくない。

ゲームって、ビジネスである以前に、つくり手の個性と遊び心の産物だから、それがないゲームは、やっぱりつまらないってことだ。

# デザートファイター 砂の嵐作戦

シミュレーション
スーパーファミコン
セタ

## ◉あれまあ湾岸戦争をゲーム化しちゃった！

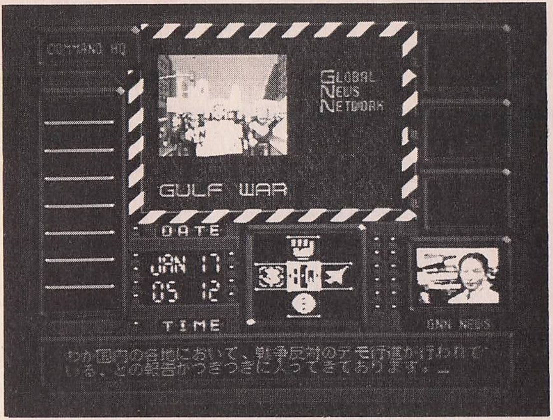


いかにも湾岸戦争の雰囲気でしょう。このターゲットは、敵のスカッドミサイル。「スカッドさわやか」なんてギャグ、いしいひさいちさんのマンガにあったなあ。アブねえな〜。

これ『バンゲリング・ベイ』にそっくり。あの昔なつかし、全方向スクロール・シミュレーション・シューティング。広いマップ上に自機を飛ばしながら、敵の要塞なんかをつぶしていく。全方向だから、どちらにどう飛ぶか、プレイヤーの判断次第。縦や横の一方向に飛ぶだけの一般的なシューティングにはない、戦略性のおもしろさがある。

方向をかえるといっても、飛びながらだから、慣性が働いて、なかなか思いどおりには曲がれない。飛んでいるスピードも計算に入れて、自分のイメージどおりに飛べるようになるには、かなり慣れがいる。

そんな操作のゲームだから、見た目のスピード感はない。けれど、自機を動かすだけでも奥の深いシューティングな




だから、民間施設を攻撃しちゃマズいんだってば。ほ〜ら、反戦デモが起こっちゃったよ。

のだ。

ただこのゲーム、設定がちょっと……。説明書にあるストーリーが「199X年8月、中東諸国の一国、ザラクの地上部隊が突如(とつじょ)として国境を越え、スウェート領内へと侵攻を開始した。(中略)君は連合国軍の航空部隊のリーダーであり、この戦いの最前線を任せられている」って、つまり湾岸戦争そのものなのだ。自機も、有名な実在機のF15とA10だし、民間施設を攻撃したりすると、それを非難する自国民の反戦デモまで起こったりする。まさに、現代をそのままゲームにしているわけだ。

「ついこの前の事件をもうゲームにしちゃうのか」って、メーカーの〝手際のよさ〟には感心してしまう。

# ファイティング・ストリート

| 格闘 |
| --- |
| PCエンジン |
| ハドソン |

## ◉ちょっとかわったボタン操作で闘え！



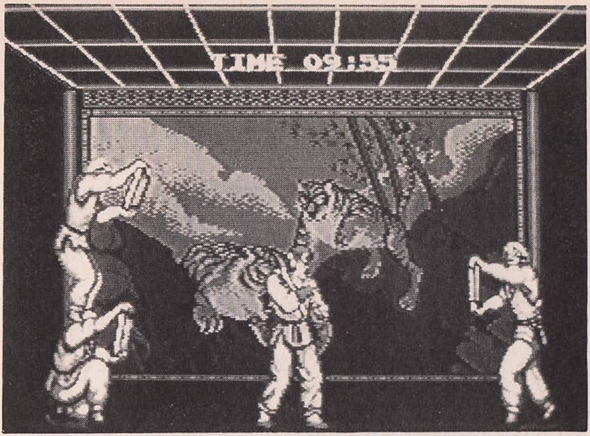

パッケージの中央がリュウなんだよ。モノクロでわからないけれど、髪が赤くなってます（背景は、日光鬼怒川ではない）。

PCエンジン版としてわざわざ名前をかえてるけど、『ストII』の前身『ストリートファイター』の移植ものだ。

当時、ゲームセンターで人気のあった『ストリートファイター』は、若き日のリュウが主役。髪の毛を赤く染めてるところなど、若いね。しかし、昇龍拳、波動拳、龍巻旋風脚は、このゲームでもしっかり出せる。

対戦キャラクターは男ばかりで、色気はゼロ！　まさに男の世界なのだ。そして、最後のボスが、あの『ストII』四天王、ムエタイ最強の戦士・サガット。まだ胸に傷のないころのサガットだ。

ゲームセンター用は、パンチとキックにボタンがひとつずつしかなかった。どうやってパンチ・キックの弱・中・




ボーナスステージも、ちゃんとある。『ストII』の基本は、
このゲームですべてでき上がっていた。

強を打ちわけたか。なんと、このボタンが圧力センサーつきだった。それがプレイヤーのたたく強さを感知して、弱・中・強と切りかわるという画期的なものだったのだ。もっとも、のちにそれぞれが専用ボタンになった6ボタンにかわっていったけど。

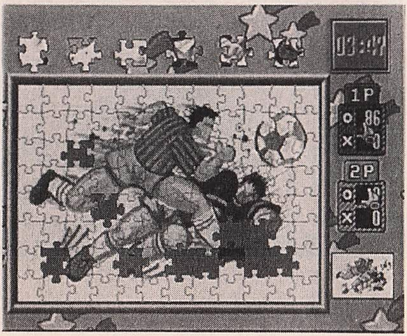
このPCエンジン版は、2つボタン。弱・中・強の切りかえをどうするかというと、これがボタンを押す時間なのだ。0.1秒程度で弱、0.2秒程度で中、0.4秒程度で強。はじめは難しいけど慣れるとけっこううまくいくようになる。

これは、PCエンジンのCD-ROM版ゲームの第1弾でもあった。そういった意味でも、歴史を飾ったゲームだったことはたしかだ。

# ジグソーワールド

| パズル |
|---|
| プレイステーション |
| 日本一ソフトウェア |

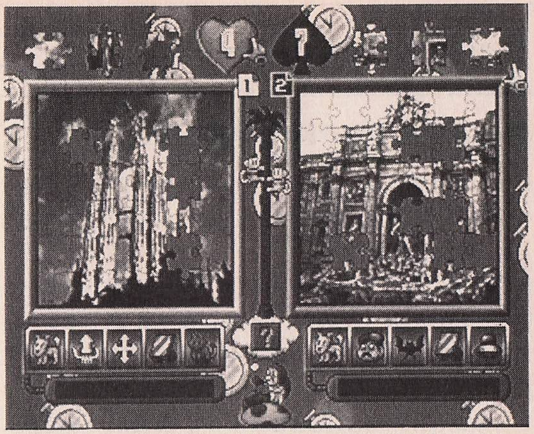
## ◉あのジグソーパズルがハイテクでできる！




2人のプレイヤーで1枚のジグソーを完成させるモード。完成までに、それぞれが何パーツをはめたかを競う。

本当に〝ただのジグソーパズル〟。なぜ最新の32ビットコンピュータマシンで、ジグソーパズルをしなきゃならないんだ？　なにも最新のコンピュータマシンを使わなくても、本物のジグソーパズルをやればいい。せっかくのコンピュータなんだから、そんなアナクロなものじゃなく、コンピュータならではのゲームでなきゃ……。

なんていうのは〝コンピュータを買いかぶりすぎた人〟のセリフ。コンピュータなんて、ただの人間の道具にすぎない。あくまでも、人間の昔ながらの感性を表現するものなんだから「紙でジグソーをつくるかわりに、コンピュータでジグソーをつくってみました」っていう程度でも、じゅうぶんコンピュータソフトとして意味があるのだ。



対戦モード。相手側におじゃまキャラを送りこんだり、
自分側にお助けキャラをよび出したりもできる。

このゲームは、そんな〝真実〟を、おちゃらけたノリで、しっかりみせてくれている。なにしろ「ジグソーの国のアリス」というモードでは、いきなりタックルかましてくるウサギが出てきたりするほど。

むろん、コンピュータソフトならではの特徴もある。1枚の絵で24ピース、96ピース、150ピースの3段階難易度から選べるようになっているし、ピースの位置を教えてくれるキャラクターを使ったりもできる。かなりの枚数が入っていて、それでCD1枚分の大きさだから、実物をそろえて保管するよりずっとラクで、コストパフォーマンスはいい。

でも、内容はやっぱりただのジグソーパズル。だけど、それでいいのさ。私は好きだ。

# サーカスチャーリー

| アクション |
| --- |
| ファミコン |
| ソフトプロ |

## ◉ゲームの"古き良き時代"の産物だ!

ピエロの主人公を操作して、サーカスの曲芸をするゲーム……って、説明だけ聞いたら、なんかワクワクするアクションみたいな気がする。

実際このゲーム、昔はゲームセンターに置いてあったんだけど、人気があったのだ。「ピエロがかわいくて女の子に人気」という、当時のゲームキャラとしては珍しい存在だった。

ところが、ゲームの内容はチープ。風景が淡々と横に流れて、目の前に迫ってくる火の輪などの障害物を順々に跳びこえる。

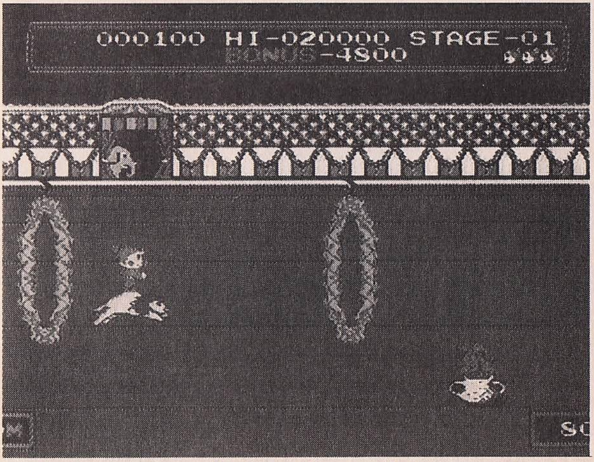
しかも、アクションは基本的にジャンプだけ。どの面も、ただピョンと跳ぶ単調な作業を、えんえんとくり返す。風景もBGMも、変化はほとんどない。

だけど、考えてみれば、昔はみんなこんなものだった。あの『マリオブラザーズ』(『スーパーマリオ』じゃないよ)だって、ジャンプのタイミングだけ。えんえん同じことをくり返すゲームだった。

つまり「単純な作業を、同じ環境の中でくり返す」のが、昔のゲームプレイの基本だったわけだ。この面をクリアしたら、つぎはどんな画面があらわれるんだろう、どんなしかけがあるんだろう、なんて〝新しいなにかを見たがる〟姿勢は、昔のプレイヤーにはなかった。

たとえるなら、いまのゲームが遊園地で遊ぶ感覚だとすると、昔のゲームはトラックを何周も走る長距離走のようなものだ。それを何時間もやってたけど、楽しかった。

これは、そんな前時代のゲームの佳作のひとつといえる。

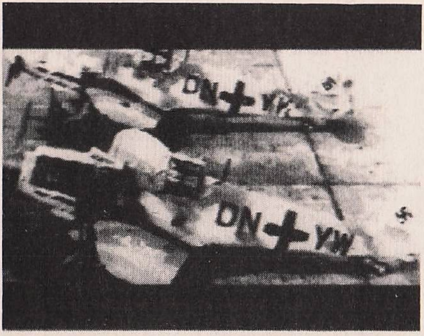


ライオンに乗って火の輪くぐり。つぎつぎと画面を流れてくる火の輪を、ひたすらジャンプしてくぐるのだ。

# ファイアームスタング

| シューティング |
|---|
| メガドライブ |
| タイトー |

## ◉第二次世界大戦に画面で参加できる?!

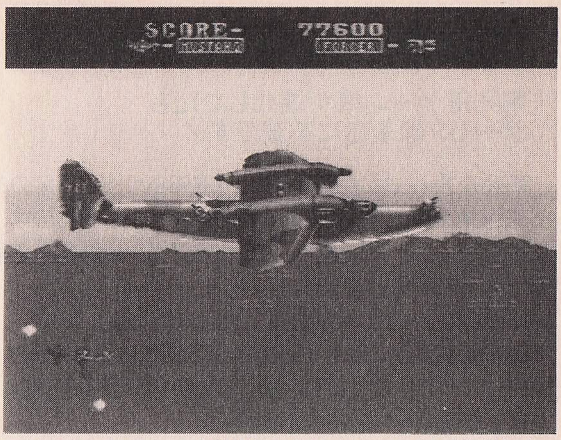



こんな実写取りこみの写真が、オープニングに出てくるのだ。雰囲気は、ハリウッド戦争映画。

「この『ファイアームスタング』は、第二次大戦中のストーリーで、ドイツ軍と日本軍をアメリカ空軍最強の戦闘機ファイアームスタングでやっつけていく横スクロールタイプのシューティングゲームです」って、説明書にはっきり書いてある。

1面は舞台がノルマンディで、ドイツ軍が敵になるんだけど、2面がはじまると「トラック島海域において日本軍が侵攻(しんこう)しつつある……という情報をキャッチ。これを確認、阻止(そし)せよ！」というメッセージが出て、ボスキャラが、脇腹に日の丸をつけた九五式潜水艇なのだ。

ほかの面も、舞台がサイパンとかビルマなどで、九九式陸攻とか一式陸攻とかを相手にガンガン戦う。なんか、怖




ボスキャラの九五式潜水艇。日の丸のついた“敵機”を撃ち落とす。

いオジサンに怒られそうな内容のシューティング。

ただ、ゲームとしてはすごくいい出来。メガドライブというマシンは、画面の色がにじむような感じで表現される。その色のボヤけかげんが、第二次大戦中の実在の戦闘機の姿をじつにきれいにあらわしている。敵の出現のパターンや頻度(ひんど)も、ほどほどに難しく、ほどほどにやさしい。はっきりいって、おもしろいゲームだ。

けっきょく、ゲームで遊ぶことと、現実の歴史とを、きちんと区別して考える必要があるわけだ。歴史は歴史、遊びは遊び、っていう態度が必要だろう。ゲームのほうから、文化と娯楽のバランスを考えられるプレイヤーを求めているんじゃないかな。

ゲーム博士のスーパーコラム⑤

## 家庭用ゲーム機が進化しようとも ゲーセンは永遠に不滅です！

最近のゲームセンターのようすを知ろうと、千葉のある郊外型の店にいってみた。取材に応じてくれたのは、エイジコーポレーション・アミューズメント事業・店舗運営主任の鶴見一隆氏だ。

——最近のゲーセンの客層は、どうですか。

「お客様はいろいろです。ゲームマニアの若い人から、土日によくくる親子連れ。30代くらいのサラリーマン。たまに年配の方もこられますね」

——みんな同じようにゲームに興(きょう)じるわけですか。

「いえ、年代によって遊ばれるゲームがわかれるんですよ。若いお客様は格闘ものなどのビデオゲームが中心ですし、親子連れの方は、UFOキャッチャーのような、いわゆるプライズマシーン。これはぬいぐるみなどの景品をとれる機械のことですが、ご家族皆さんで楽しまれています。おもしろいのは、ビデオゲームからプライズマシーンからメダルゲームから、とにかくひととおり楽しまれるのが、30代くらいのサラリーマンの方なんですね。本当に楽しそうに遊んでらっしゃいます」

——あ、なんとなくわかるなあ。その世代って『インベーダー』のころからゲームをやってて、ゲームそのものが純粋に好きっていう人間が多いんですよね。だから、



鶴見氏の勤める郊外型ゲームセンター「アトラスシティ勝田台店」の店内。国道296号沿いにある。

最新のゲームにも興味あるんだけど、やはり悲しいかな、現役バリバリの若いゲーマーにはかなわない。
「ええ、たしかにいまの格闘ゲームなどは、一般のお客様にはむずかしすぎるんですね。でも『難しくてお客様を選ぶゲーム』というのは、あっていいと思います。高度なゲーム技量をおもちのお客様にも、やはり満足していただきたいですから。だから格闘ゲームは、マニアの方が集まりがちの対戦台のほかに、コンピュータ戦しかできない単体の台も設置しているんです」
——でも、最近は家庭用テレビゲーム機の性能がいいから、「ゲームセンターにいかなくても、家で遊べばいいや」って人が多いんじゃないでしょうかね。
「そんなことないんですよ。家にいくらよいゲーム機があっても、ゲーム好きの人はゲームセンターに足を運びます。ちょうど、野球好きの人が、家のテレビでみられるのにわざわざ野球場にいくようなものです。ゲームセンターという場所の空気そのものが、ゲーム好きにとっては魅力あるものなんだと、私には思えますね」
——ときどきイベントなんかもなさるそうですね。
「ええ、クジ引きなどをして、お客様に喜んでいただいてます。ゲームセンターはいまや、スーパーマーケットなどと同じ。地元の皆様にとって、ごく自然な風景のひとつなんです」
　ゲームセンターは、野球場であり、スーパーマーケットか。なんとなく納得です!

# 6

格闘と韓国語のお勉強ができる『テコンドー』他15ソフト

# ぶっ飛んだアイデアに脳みそパ〜ン！

# 探偵神宮寺三郎シリーズ

| | |
|---|---|
| 探偵神宮寺三郎シリーズ | アドベンチャー |
| | ファミコン |
| | データイースト |

## ◉矢沢の永ちゃん主演でドラマ化してっ!




シリーズ第1弾『新宿中央公園殺人事件』。助手の洋子くんにも、いろいろと意見を聞ける。

新宿・歌舞伎町の路地裏に事務所をかまえる探偵・神宮寺三郎が、ベテラン刑事に頼まれて難事件に挑む……。設定は、オーソドックスなアドベンチャーゲーム。まあ、ファミコン界の「新宿鮫」といったところだろう。

これ、主人公の神宮寺探偵のキャラクターが、すごくよく立ってるんだな。ドラマよりもキャラクターの魅力で楽しめるくらい。

ゲームの進行は、プレイヤーが神宮寺になったつもりで「調べる」とか「聞きこみ」とか、行動を選択していくわけだが、そのたびに画面の文字欄に表示される神宮寺のひとり言が傑作だ。

たとえば、助手の洋子が髪を切って出勤する場面で「見




シリーズ第２弾『横浜港連続殺人事件』。港町、外国人の犯罪者、倉庫の大立ち回り……。まさに、探偵ものの王道をゆくドラマなのだ。

る→洋子」とコマンド操作すると、「何か言ったほうがよいのだろうか……」とかブツブツいう。

また、世話になってる刑事から、老警察犬をあずかるエピソードがあるんだけど、事務所でこの犬と２人っきりになったとき、選択コマンドに「頭をなでる・たたく・話しかける」と出る。それで「たたく」を選ぶと「そんなことできない」ってメッセージが出て、その行動が選択できないわけ。うまく神宮寺の人柄がにじみ出るように、工夫されてるんだな。

この点は、助手の洋子も同じ。シリーズを重ねるごとに美人になっていくけど、性格がキツい。ゲーム中盤の彼女を操作する場面で、行動の選択肢の中に「おどす」という




シリーズ第3弾『危険な二人』のラストシーン。新宿公園を散歩する神宮寺と洋子。この物語では、洋子の暗い過去がポイントとなる。

のがある。これを選ぶと、たいてい画面の相手がビビッて情報を教える。どうやって脅(おど)してるんだろう……。

老警察犬に対する行動選択のコマンドも、洋子にも神宮寺と同じものがあるんだけど、「たたく」を選ぶと「あら、首を引っこめたわ。私の考えがわかるのね」なんてメッセージが表示される。つまり、神宮寺は「できない」のに、洋子は犬の頭をたたくくらい平気でできるわけだ。こんなキャラクターの人間性の描写が、物語の展開と関係のないところで楽しめる。

また、情報を聞き出すために、神宮寺がある奴に金をわたす場面では「しまった。あと1350円しかない！」といってあわてる。それで画面に「いくらわたす？」と出て「1000




シリーズ第４弾。『時のすぎゆくままに』。資産家の家で起きる父子の葛藤、幼い子供と動物の愛情ドラマ。これはなかなか泣かせるのだ。

円・350円・あばれる」の中からひとつ選択するとか、ハードボイルドなのに思いっきり笑わせてくれるのだ。

ストーリーはオーソドックス。可もなく不可もなくで、安心して楽しめる。それなりにどんでん返しもあり、少なくともテレビのサスペンスものよりはおもしろい。いっそのこと、テレビドラマにしてもいいと思う。

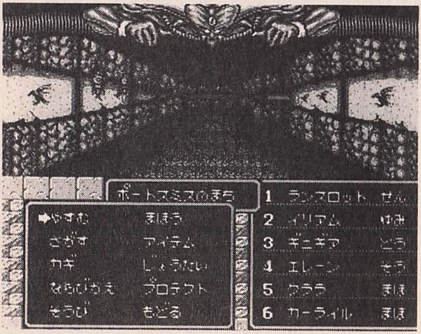
でも、誰もそんなことを考えないのは、やはり「ファミコンゲームなんてガキのおもちゃ」という偏見が、世間に強いからだろう。

実際にやるんだったら、神宮寺役は矢沢永吉がいい。サントリー『ボス』のCMのイメージがピッタリなんだ。でも、神宮寺は29歳の設定だから、年齢的にキツいかも……。

# マイト・アンド・マジック

| RPG |
| --- |
| ファミコン |
| 学研トイホビー |

## ◉誰も何も教えてくれない自主的RPG



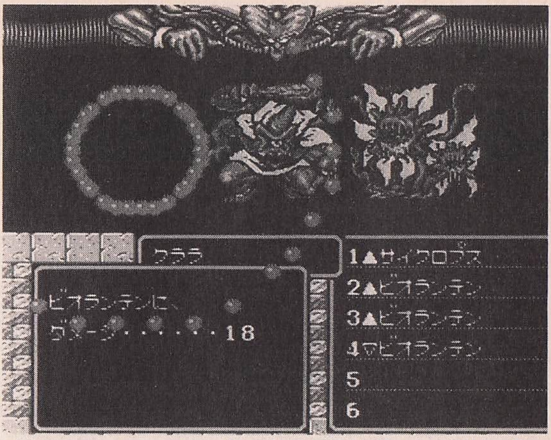

画面構成は『ウィザードリィ』と同じタイプ。6人パーティで進む。この画面のパーティは、戦士・弓使い・盗賊・僧侶・魔法使い2人。

『ドラクエ』の犯した罪は、日本人に「RPGって簡単だ」と思わせたことだ——という意見がある。

コンピュータRPGというのは、ソフトの中にある世界を自由に冒険して、いわばその世界に自分が生きているような気持ちになるのが、本来の遊びの目的だった。

小説を読むように決まった物語を追うのではなく、自分で好きなように動いた結果が物語となる。これがRPGの理想で、『ウィザードリィ』も『ウルティマ』も、そういうゲームなのだ。

だから、プレイヤーはゲームの内容に縛られず、好きなようにゲームを進められる。ということは、その半面、つぎになにをやるかってのは、基本的にプレイヤー自身が自




戦闘画面。モンスター３匹が画面に並ぶ。左の円は、モンスターがこちらの魔法攻撃で吹っ飛んだところ。

分で決めなければならない。

たとえば、アクションゲームならば、風景が流れる方向がきまっているから、なにがなんでもプレイヤーはその方向にむかって進まなきゃならない。それがRPGでは、右にいこうが左にいこうが、プレイヤーの勝手なのだ。

ところが『ドラクエ』は、「つぎは右にいけ。そこでアイテムを取ったら左にいけ」って感じで、万事にわたってゲーム進行を強制する。プレイヤーが自分で判断しないからラクな半面、これではRPG本来の〝自由な冒険〟って要素は、思いっきりそがれる。「べつに、それでいいじゃん」って人も多いけど、少なくとも『ドラクエ』より前から『ウィザードリィ』や『ウルティマ』をやってた人には、もの足り



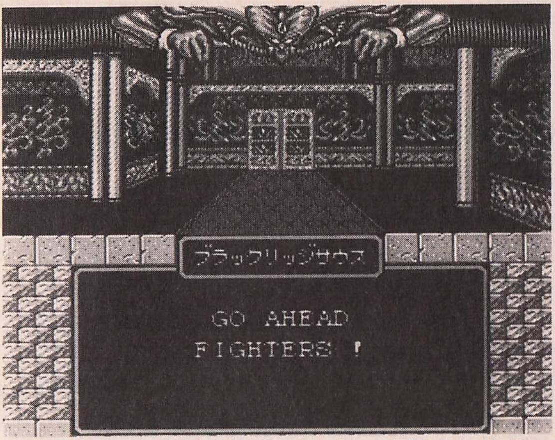

酒場、宿屋、道具屋、城……。さまざまな訪れる場所がある。

ないという感じになるわけだ。

この『マイト・アンド・マジック』は、そんな『ドラクエ』以降のRPGとはっきり対照的なコンセプトでつくられた、いわばRPGの王道的なゲーム。早い話、ゲームを進めるプレイヤーに、なにをするかってのを教えてくれない。

行き倒れになった自分は、ある親切な行きずりの男に助けられる。意識をとりもどしたあと、その男は「じゃあ、気をつけてな」って感じでサッサとどこかへいってしまう。つまり、知らない街中にひとりっぽっちでポツンと置かれたところから、ゲームがはじまる。

あとは、いろいろな事件や場所が待ちかまえているけど、それらの事件に自分がかかわろうが、無視しようが勝手。




ダンジョンは、都市、岩場、森、そして城の中など数種
あり、グラフィックも場所によってかわる。

場所も、どんな順番でまわってもいいし、まわらなくてもよい。ただ、時間をかけてゲームをしていくうちに、だんだんその世界の大きな歴史の流れがみえてくる。

これはのめりこむと、本当に自分のもうひとつの人生のような気になってくるからおもしろい。

じつはこれ、RPGの元祖『D&D』をベースにしている〝血統書つき〟ゲームなのだ。ファミコンで、よくぞここまでやってくれた、って感じ。

オドロオドロした雰囲気も、いかにも中世ヨーロッパ風。出てくるモンスターも、ヨーロッパの伝説にあわせてある。つまり、かなり通むきで、プレイヤーを選ぶゲームなんだ。けど、のめりこんだら楽しめることウケアイだ。

| 白熱プロ野球'94 ガンバリーグ3 | スポーツ |
|---|---|
| | スーパーファミコン |
| | EPICソニー |

## ◉ナムコの社長にそっくりな監督が登場?!

現在のテレビゲームの野球ゲームはすべて、ナムコの名作『ファミスタ』からはじまっている。

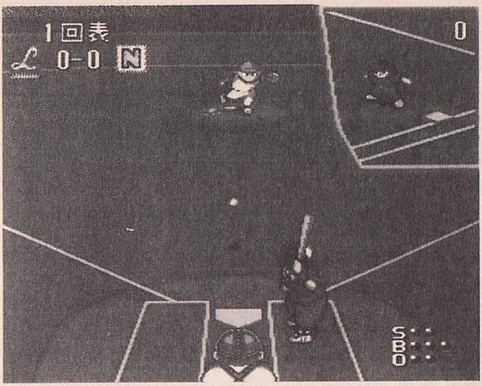
ほかのあらゆるメーカー、あらゆるゲーム作家は、『ファミスタ』のいい点を受け継ぎながら、『ファミスタ』にないオリジナリティを自分なりに表現しようとして、さまざまな野球ゲームをつくってきた。

この『ガンバリーグ』シリーズは、そんな野球ゲームの中でもとくに『ファミスタ』に素直に敬意を表して、それをきちんと発展させたゲームだと思う。

操作方法はもちろん、画面構成、テンポ、野球のシミュレーション性（変化球の切れ具合とかバッティングのタイミングとか）、どれをとっても『ファミスタ』。それでいて〝ただマネした〟って感じじゃない。完成度が高い。いわば〝ファミスタよりもファミスタ〟なのだ。

とくにこの『3』には、セパ12球団のほかにあと2つのオリジナルチームがあるんだが、そのひとつが「ニャンコ」チーム。メンバーをみると、イダ天の足の速さ「ヒノ」選手とか、頼れる4番「ハック」とか……。そう、『ファミスタ』シリーズ恒例「ナムコスターズ」のパロディなのだ。

この「ニャンコ」チームの監督の似顔絵が、ナムコの中村社長にそっくり。この〝本歌取り〟的アイデア、ゲーム制作者がいかに『ファミスタ』にホレこんでるかがわかる。




ライオンズ対ニャンコ、夢の対戦。ランナーが出ると、画面上方にランナーが映る。




ニャンコチームの選手交代画面。監督の顔は、知る人ぞ知る、ナムコの中村社長さんにそっくり。

# 燃えろ!!プロ野球

| | |
|---|---|
| スポーツ | |
| ファミコン | |
| ジャレコ | |

## ◉展開のトロさとノリの暗さがいい?!

これまた野球ゲームの名作『ファミスタ』のむこうを張ってつくられた野球ゲームだ。略称も『燃えプロ』。『ファミスタ』にライバル心むき出しだった。だって、当時のCMコピーが「あれより、すごい」なんだから。

『ファミスタ』のコミカルなイメージに対抗して、こちらは徹底したリアリズム路線。実写映像に近い。でもその分、暗い感じはぬぐえない。

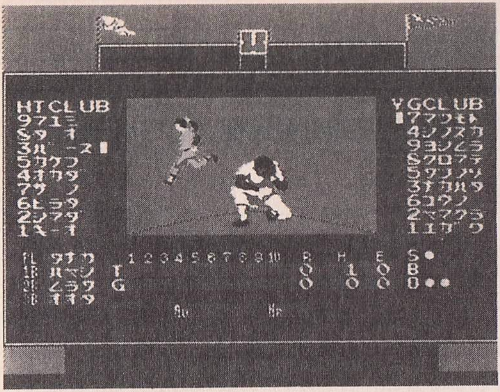
ただ、展開がトロい。打者がボックスに立つとき、ネクストバッターズサークルからボックスまで、トコトコ歩いていく画面がかならずある。これが時間を食うのだ。

『ファミスタ』では、つぎの打者はパッと画面に出てくるだけ。だいたい1試合9イニングやって『ファミスタ』なら20分のところ、『燃えプロ』なら50分かかる。

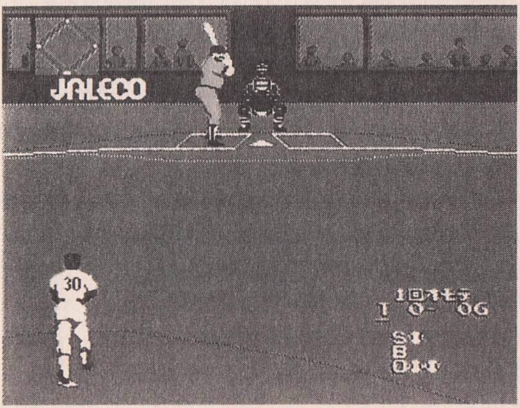
そのほか、プログラム的にも問題があって、やたら打高投低。4番バッターだと、すぐホームランになってしまう。

それでも『燃えプロ』は、かなりシリーズを重ねている。これらの欠点は2作目以降、すこしずつ改良されている。しかし、あのノリの暗さはずっと引きずっている。これは趣味の問題だから、これが好きって人もいるだろう。

ちなみに、タイトル画面に出るキャラクターは江川で、2作目が長嶋一茂だった。シブいところを突いた人選で、私は気に入った。




ホームランが出ると、バックスクリーンのオーロラビジョンにうなだれる投手の姿が映し出される。




画面は『ファミスタ』と逆アングルで、投手の背中から映る。ところで、このピッチャー誰だかわかる？　そう、あの〝怪物・江川〟なのです。〈©1987 JALECO LTD.〉

# Dの食卓

| アドベンチャー |
|---|
| サターン |
| ワープ |

## ◉これはハマる！制限時間2時間のCGムービー

率直にいって、従来のアドベンチャーゲームの枠を超えてると感じた。アドベンチャーゲームってのは謎解きの遊びだから、思考力を刺激してくれる論理的なものなんだ。

ところが、この『Dの食卓』は、謎解きはあえて単純でわかりやすくしてある。そのかわり、最新のCGで迫る映像は迫力がある。思考よりも感性に直接訴える作品といえる。

プレイしていると、自分がその世界に入ってしまって、すごい緊張感に襲われる。これは、映画館の大スクリーンに映るホラー映画をみるときの感じにかなり近い。自分の部屋の小さいテレビでビデオをみるのとは大ちがい。

それにこのソフト、「制限時間は２時間・中断はできません」というしくみになっている。この点も、映画館で映画みるのとほぼ同じ条件なのだ。

キャラクターも、CGなのに表情が豊か。でも、CGの無機質な、つまり生身の人間とはちがう雰囲気は残している。だから、プレイヤーは誰でも、そのキャラクターに簡単に感情移入できる。これが生身の俳優だったら、人によっては「オレのフィーリングにあわないよ、こいつ」なんて、感情移入しにくい場合もあるだろうから。

これはゲームじゃなくて、CGを生かした新時代の映画といえるのだ。今後も、このタイプのゲームの発展は興味深いよ。



オープニング画面、カミナリが光った瞬間、大量殺人事件の舞台がくっきりと浮かび上がる。そこは、ロサンゼルス、ダウンタウンのはずれにある総合病院……。



主人公の"CG美女"ローラ。彼女はゲーム中、台詞をしゃべらない。プレイヤー独自のイメージを大切にするためだ。制作者は、ゲームというものがよくわかってる。

# ファルシオン

| シューティング |
| --- |
| ファミコン |
| コナミ |

## ◉数少ないファミコン3D対応ゲームだ！

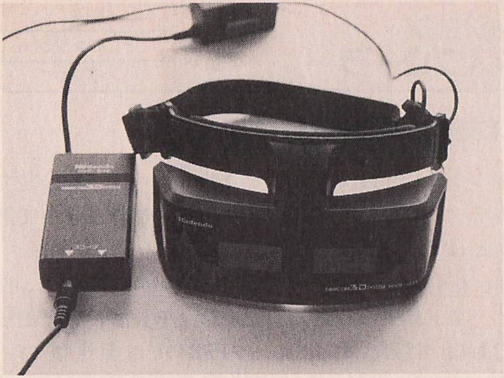
立体画面でゲームが遊べる『バーチャルボーイ』が発売されたけど、このテの立体ゲームシステムは、ファミコンにもあった。「ファミコン3Dシステム」といって、でっかいメガネみたいなものをかけてテレビをみると、ゲームが立体的にみえる。しかも、ファミコンだからカラー。

『ファルシオン』は、数少ない「ファミコン3Dシステム」対応ゲームのひとつ。視点は正面で、敵がぐんぐん迫って飛んでくるようにみえるシューティング。『グラディウス』のコナミだから、シューティングの出来もなかなか。それが立体カラーでプレイできるんだから、これは楽しめる。

とくに、2面の地上戦はスゴい。夕焼けっぽい空と、地上の緑。その緑のあいだから敵のロボットがピョンピョン跳びながら迫ってくる。みたことない人には一度みせてあげたい。ファミコンでこれだけできれば立派なもんだ。

もっとも、戦闘機や敵キャラのデザインなんかはどうにも月並みで、はっきりいってチープ。腕のあるプログラマーが、とりあえず3D対応でひとつつくってみるか、ってな調子でつくった感じのゲームではある。

「ファミコン3Dシステム」対応のゲームといえば、ほかには『ハイウェイスター』『JJ』、御大・任天堂の『3Dホットラリー』くらい。当時の技術としては画期的だったが、対応ソフトが少なかった。時代を先取りしすぎた?!



これが、ファミコン用の立体メガネ。本当に、きれいな立体にみえるんだよ。




下の波のようにみえる部分は、1面グリーンの森なのだ。そこから、2本足のロボットのようなのが、こうしてピョンピョン跳び上がって攻撃してくる。実際に動いている画面は、スピード感あるよ。

# ダンジョンエクスプローラー

| | |
|---|---|
| RPG | |
| PCエンジン | |
| ハドソン | |

## ◉これで友達の本性を見抜ける?!

PCエンジンには、最大5つまでコントローラーを接続できるマルチタップという周辺機器がある。それを使って遊ぶゲームとして、これはじつによくできている。

内容は、よくあるダンジョン探索もののRPG。ただし、視点がフィールド見下ろし型で『ウルティマ』型。いまさらいうまでもないけど、コンピュータRPGの2大元祖は『ウィザードリィ』と『ウルティマ』。両者は視点が対照的で、風景が実際に迫ってみえる、現実の視点に近いのが『ウィザードリィ』。キャラクターの姿を遠方からながめる視点が『ウルティマ』。

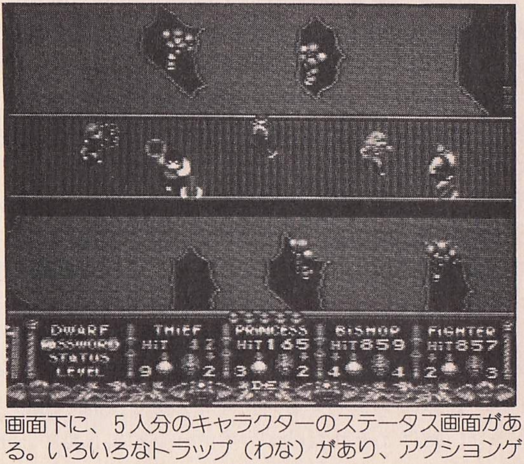
ちなみに『ドラクエ』は、ふだんのフィールド画面が『ウルティマ』型で、戦闘画面は『ウィザードリィ』型なのだ。

この『ダンジョンエクスプローラー』は、複数人数でプレイするとき、それぞれがべつのコントローラーを使って、各自が1キャラクターを受けもつ。ふつうのRPGのパーティなんて、しょせんは自分ひとりで動かすから、全部が自分のあやつり人形のようなもの。だが、これは完全にべつべつの人間が操作するわけだから、「こっち行ってみようぜ」「おまえが前に出ろよ」って感じで、ほんとうに他人とパーティプレイができるところがおもしろい。

それで、ボスを倒した後、お宝が出てくると、思わずみんなで奪(うば)いあいになる。人の本性がわかるゲームかな?!




タイトル画面。オーソドックスなファンタジーRPGの雰囲気。




画面下に、5人分のキャラクターのステータス画面がある。いろいろなトラップ（わな）があり、アクションゲームとしてのおもしろさもある。

# スカイミッション

| シューティング |
|---|
| スーパーファミコン |
| ナムコ |

## ◉スピード感、戦略性がない大味なシューティング

名作『アフターバーナー』以降に多くつくられたフライトシミュレーション・タイプのシューティングゲーム。

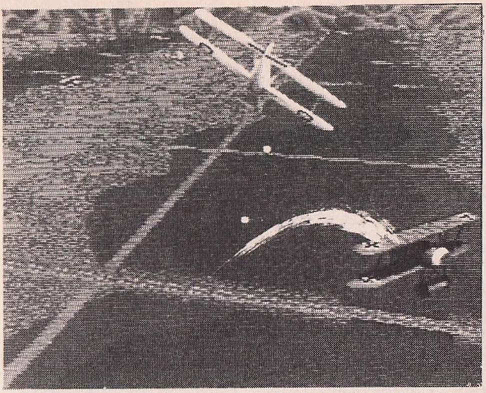
ただ、このテのゲームは、たいてい「スピードが命」で、最新のジェット戦闘機や「スターウォーズ」ばりの未来戦闘機が出てくる。ところがこのゲームは、プロペラ式の、しかも複葉機。つまり、第一次世界大戦の雰囲気。日本の年号でいえば大正時代。テレビゲームにふさわしからぬこのノスタルジー性が、味になってる。

実際のゲーム展開も、なんともノンビリした感じなのだ。だいたい、スピード感が複葉機だから、ブルンブルンブルン……てな感じで、ヨーロッパの田園の上を飛ぶわけだ。

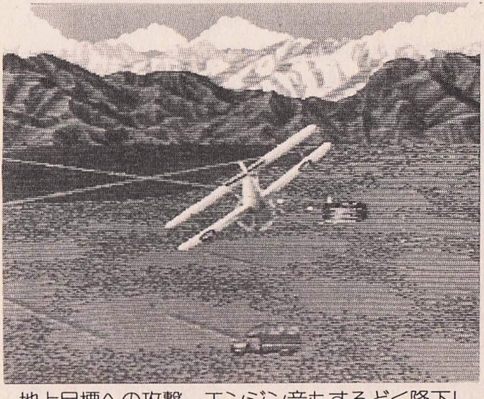
むこうから飛んでくる敵機も、『アフターバーナー』みたいに雨あられとは飛んでこない。２～３機、山のむこうから飛んでくるだけ。攻撃方法も機関銃だけだし、ダッダッダッて感じで、ハデさのカケラもない。

こっちがやられちゃうと大空にパイロットの遺影(いえい)が浮かぶ。ああ、死んじゃったあ……って余韻がある。この余韻は、バリバリの超音速戦闘機のゲームにはない味なのだ。

スピード感も戦略性もないし、全体的な印象は、大味なゲーム。硬派のシューティングマニアなら、怒り出しちゃうだろう。だけどそれだけに、ボヤーッと楽しめて、そこがうれしかったりするのだ。



敵戦闘機と空中戦。プロペラ機ならではの旋回で、
追いつ追われつの戦いなのだ。



地上目標への攻撃。エンジン音もするどく降下し
ていく。

# テコンドー

| 格闘 |
| --- |
| スーパーファミコン |
| ヒューマン |

## ◉格闘と韓国語の勉強ができる一石二鳥ソフト

朝鮮の伝統的格闘技テコンドーのゲームだって。シブすぎる！

じつは、テコンドーのゲームって、ファミコンにあった。ソウル・オリンピックの時期に『コナミックスポーツ・イン・ソウル』というゲームが発売された。オリンピック14種目の競技のゲームが遊べるという、お買い得なソフトだったが、その中にテコンドーもふくまれていたのだ。

それにくらべて、このゲームは100%テコンドーだけ。テコンドーなんて、ソウル五輪のときはまだしも、そのあとメジャーになったとはとても思えないんだけど。よっぽどの格闘技通でなきゃ遊ばないだろう。

ゲーム内容も「興味のない人は遊んでくれんでもいい！」って感じで、雰囲気がすごく重い。なんというか、『バーチャファイター』をもっとストイックにした感じで、アジアの武道独特の異様な緊迫感をミョーに感じる。『ストII』みたいな、非現実的でマンガ的な楽しさがカケラもない。

つくったのは、このテのものにだいぶこだわる人だろう。メッセージを韓国語にかえるモードまでついている。

ただ、最後のボスキャラがマズい。すっごく悪そうな3人。「邪三兄弟」っていって、黒い胴着着てる。それで、その兄弟は北朝鮮の選手だって。危ない設定だよ。大丈夫なんでしょうか？　南北問題が複雑なこの時代に……。




戦いの場面は、正式な大会だ。野試合ではない。




このメッセージを韓国語（ハングル文字）に切りかえることも可。こだわりだなあ。

# バーチャルハイドライド

| |
|---|
| RPG |
| サターン |
| セガ |

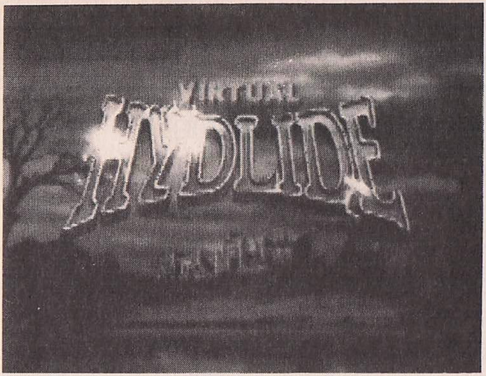
## ◉これがファミコン初の画期的RPGだ！

これは、古くからのコンピュータゲームマニアむけにつくった、サターンのデモンストレーションソフトと位置づけられるんじゃないか。だって、サターンの機能をフルに生かしてつくったゲームなのに、『ハイドライド』なんて。『ハイドライド』というのは、パソコンゲームの歴史的な作品だ。1984年、ファミコンのプレイヤーが『ドラクエ』や『ゼルダの伝説』に出会う前に、アクションRPGというジャンルを定着させた、画期的な国産ゲームなのだ。

じつはファミコンでも『ハイドライドスペシャル』という名称で、『ドラクエ』の２か月前に発売されている。意外と知られていないが、ファミコン初のRPGだったわけだ。「フェアリーランド」「魔王バラモス」「アン王女」……。そんな名前を聞くと、なつかさしさがこみ上げてくる、っていう古いゲームファンは多い。

説明書にも「あのハイドライドが当時の世界観そのままに、３Dとなって帰ってきました。あの怪物が、あの世界が、鮮やかに甦ります」なんて書いてあって、制作側もかなりはっきり〝オールドファン〟を意識しているのがわかる。

むろん、ゲーム展開は元祖とは似ても似つかない。でも、かつての８ビットのパソコンと、最新の次世代機の世界がつながってるんだ……と感慨深くなる。逆にいえば、若い人は、それほど感情移入できないかもしれないけど。




タイトル画面。魔王バラモスのため、暗雲に閉ざされたフェアリーランドだ。




ゲームのメイン画面。主人公の姿は外国人の実写取りこみ。

# 影の伝説

| アクション |
| --- |
| ファミコン |
| タイトー |

## ◉いちいち大きく動くキャラが魅力的

アクションゲームは、やっぱりキャラクターの飛んだり跳ねたりの姿にどれだけ魅力があるかがポイントだろう。あの『スーパーマリオ』がバカ売れしたのも、イタリアのヒゲ親父の飛んだり跳ねたりが、いかにも一生懸命って感じで、かわいかった（？）からだ。

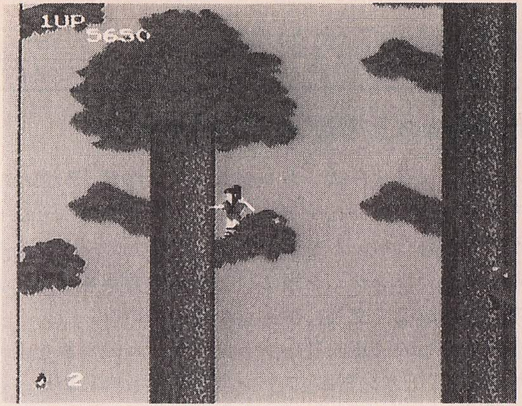
この『影の伝説』も、キャラの動きが魅力的。タイトルの影ってのは、主人公の名前だ。説明書によると、影は伊賀の里の忍者。魔城の天守閣に拉致されたお姫さまを救うため、この影を操作して、敵を倒しながら進んでいく。最後のボスの名前が「雪草妖四郎」って天草四郎もどきなのも、時代劇ものゲームのお約束をしっかり守ってる。

この影の動きは、とにかくスケールがデカい。ファミコンのコントローラーのボタンをちょっと押すと、ファーッと画面上でジャンプする。マリオみたいにピョンッてな感じじゃない。

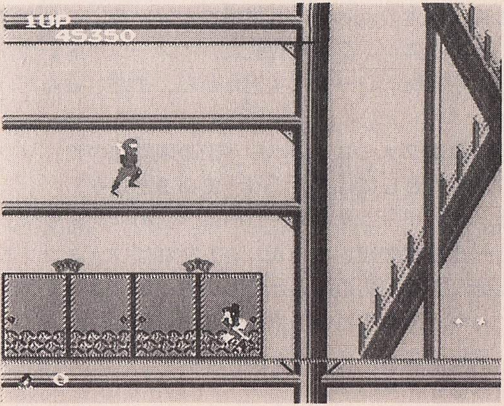
風景もファーッといっしょに流れるから、みたところ、10メートルはジャンプするだろう。走るのも速い。いかにもサササッて感じ。

この感覚が、じつに気持ちいい。リアルとはとてもいえないが、空を飛ぶ爽快感みたいなものがある。いまどきの、リアルな分、チマチマした動きのゲームにはない魅力だ。

テレビCMにたけし軍団が出てたのも、ポイント高いな。




こ〜んな高くまでジャンプする。キャラクターは、白土三平の往年の名作マンガ『カムイ外伝』のイメージかな。最近の人は、知らないか。




敵の城の中。天守閣に、お姫さまがとらわれている。敵の忍者も、こんなにジャンプする。

# 機動戦士Zガンダム

| | |
|---|---|
| シューティング | |
| ファミコン | |
| バンダイ | |

## ◉市松模様の上で戦うところがダサイぜ！

人気アニメシリーズ『ガンダム』の2作目『Zガンダム』をモチーフにしたシューティング。ガンダムのコックピット視点から敵ロボットを撃つ面と、迷路上のマップを横からみる視点でガンダムを飛ばしながら敵要塞（ようさい）をたたく面。この2面構成で、交互にゲームが進んでいく。

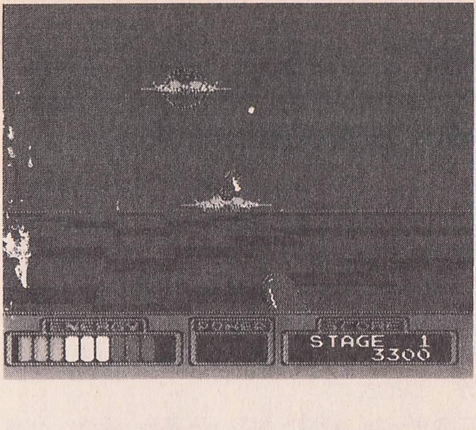
企画そのものは悪くない。テレビゲームのツボをよく心得た構成で、『ガンダム』ファンでなくても楽しめる。迷路マップは、アリの巣の断面図みたいでミョーに味があるし、キャラクターの動きもスムーズで操作感もいい。

ただコックピット視点の面では、地上戦の面で立体感を出すために、背景の流れを市松模様にしている。これが情けない。あまりにシンプルな背景に、イメージが追いつかないのだ。宇宙戦のシーンは星空だから、まだいいんだけど……。

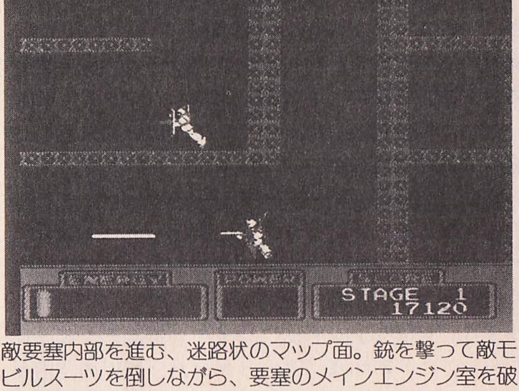
ただ、これはファミコンのハード上の限界なのだ。ソフトのプログラムとしては、よくやっていると思う。

じつは、このゲームをつくったのは、あの『ゼビウス』の制作者・遠藤雅伸氏。この人、いうなればファミコン界の左甚五郎。芸術家肌の職人とでもいおうか。ファミコンでとことんやってやるという彼の気概の産物なのだ。

でも、プレイヤーからみると、ガンダムワールドに市松模様はやっぱりダサい！




これが、問題の市松模様の地上戦。右下にみえるのが、Zガンダムの装備砲だ。




敵要塞内部を進む、迷路状のマップ面。銃を撃って敵モビルスーツを倒しながら、要塞のメインエンジン室を破壊しにいく。

| 不如帰（ほととぎす） | シミュレーション |
| --- | --- |
| | ファミコン |
| | アイレム |

## ◉バカ殿の気分で国盗り物語ができちゃう！

戦国シミュレーションといえば、光栄の『信長の野望』シリーズ。しかし、あの膨大（ぼうだい）な数値データとユニット（駒）を動かす作業は、根気のないナマケ者プレイヤーにはツラい。私など、『信長』は、ハンディゲーム機用に思いっきり簡略化されたゲームボーイ版をやるのがやっとだった。

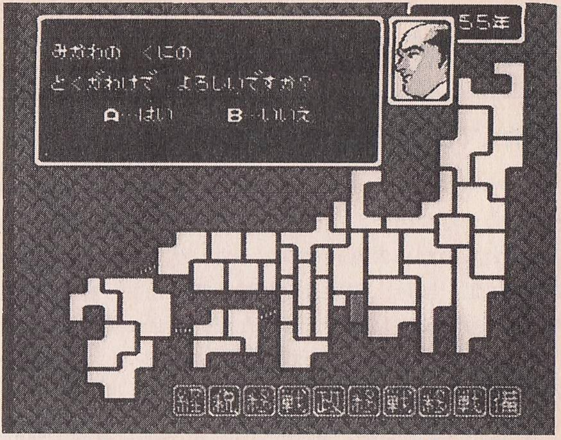
そんなシミュレーションのド素人でも遊べる戦国シミュレーションが、これだ。

なにしろこのゲーム、経略・税収・軍移動・戦と、作業の手順が完全に決まっている。こちらはただ適当にボタンを押すだけで、状況はどんどん勝手に進んでくれるわけだ。まさに「よきにはからえ」の殿様気分。

戦も、あのややこしいヘックス（ゲームの駒を動かすときの目安の将棋盤のような図）はなし。ボタンを押してれば、どんどん戦が進む。それでいて、BGMや画面でけっこう盛り上げてくれるのだ。

それに、武将の能力値データが表示されない。数値でいろいろと考えずにすむように、わざとそうつくられているのだ。だから、その武将を雇（やと）うかどうかは、画面に映される人相ぐらいでしか判断できない。

つまり、万事ファジーにプレイできる戦国シミュレーションが、この『不如帰』というわけだ。硬派の『信長』ファンにはバカにされるんだけど、この気楽さは貴重だ。




ゲームの基本画面は、このように日本列島が映り、画面上にメッセージが出る。画面下に並んでいるのが、ゲーム作業のコマンド。経略、税徴集、部隊移動などを順におこなう。




戦(いくさ)の画面も、こんなふうに数値データがかなり簡略化されている。左のキャラクターは、上杉謙信。カッコいい。

| 陰謀の惑星シャンカラ | シミュレーション |
| --- | --- |
| | ファミコン |
| | アイ・ジー・エス |

### ◉デカくてシブい高級ファミコンゲーム

パッケージがデカい！　つまり、パソコンゲームのパッケージのノリなのだ。イラストもアカ抜けしていて、いかにも「大人のための高級なファミコンゲーム」と、いいたげな雰囲気。当時、TV東京で放映していたお子様むけ某ファミコン番組でやたら宣伝してたが、ミョーに浮いてた。

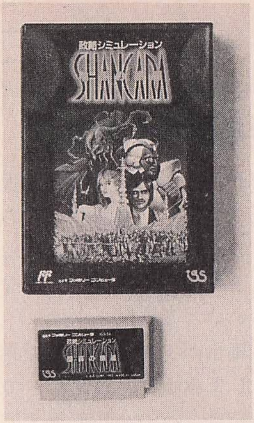
ゲーム内容もシブい。「政略シミュレーション」と銘打っているだけのことはある。

未来の辺境惑星の大統領選挙がテーマ。４人の候補者から１人を選んで、そいつを大統領に選出させるため選挙運動をする。賄賂(わいろ)工作、地元開発なんかに資金をふりわけて、状況を進めていく。それに、なんてったって辺境惑星だから、異星人だの不穏(ふおん)分子だのと、ハデに戦闘もやる。『信長』のSF版というところか。

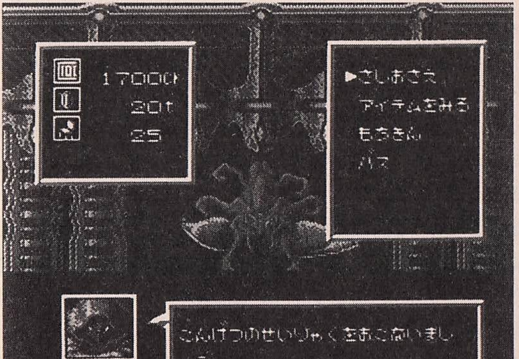
それにしても、『信長』は実際の歴史がベースで、戦国時代ファンがまずプレイヤーとしてついた。

だが、この『シャンカラ』は現実の歴史とも既成の文学とも関係ない、オリジナル世界。『マリオ』なんかをやってる一般のプレイヤーは、こんな複雑なゲームには手を出しにくい。実際、あまり売れなかったらしく、私は発売後ほどなく在庫処分９割引で買った。

ゲームの内容がかなり複雑な分、つくるのも手間だったんだろう。発売日も予定よりずいぶん遅れた。




このパッケージのデカさを見よ！
イラストもシブい！




ゲームの基本画面は、こんなふうになっている。この候補者は、シャンカラ原住民が支持する政党「カメロイド」のアリババ候補だ。

# バトルブレイズ

| |
|---|
| 格闘 |
| スーパーファミコン |
| サミー |

## ◉ファンタジーと格闘が中途半端じゃないか?!

『ストII』型の格闘ゲームなんだが、発売がスーファミ版『ストII』より1か月ほど早かった。つまり、格闘ゲームの人気が確立しきっていないときにつくられたもの。だから、多少あらいけれども、安易な『ストII』の模倣ソフトでないことはたしか。そこはホメてもいいところだ。

『ストII』との大きなちがいは、舞台がファンタジー世界だという点。ファンタジーものとしてみると、設定がじつにしっかりしている。キャラクターは、バーバリアン・アマゾネス・トロル・獣人（オオカミ男タイプ）・騎士、といった具合で、ファンタジーマニアなら納得のメンバー。

ステージも、王様の御前試合だったり、古代遺跡のそばだったり、『ストII』のような現代ものでは考えられない、じつにそれらしい場所になっている。アマゾネスの女戦士が短剣をふるう動きなんか、色っぽくてグッドだ。

ただ、『ストII』以降の格闘ものにくらべると技が単調。格闘ゲームのプレイヤーが第一に求めるものは、グラフィックの美しさやマニアむけの舞台設定なんかよりも、対戦格闘で高度な駆け引きができる〝技の多彩さ〟なのだ。

その意味では、このゲームは格闘ゲームファンに、じゅうぶんな満足は与えられない。だから、ファンタジーが好きで格闘もやってみたいな、という、かなり限定された人むきのゲームなのだ。



バーバリアン対アマゾネス。遺跡の風景は、ブルー系でとてもきれい。カラーでお見せできないのが残念。



御前試合。右側が、獣人が変身したところ。

ゲーム博士のスーパーコラム⑥

## ヒマつぶしなんてとんでもない！ いまやゲーセンは“道場”なのだ

格闘ゲームを中心にゲームプレイをつきつめようとする“ゲームの求道者”といった若者たちがいる。彼らは本当に純粋な気持ちで、ゲームの道にとことん精進(しょうじん)している熱い男たちだ。そんなゲーマーの中から、2人に取材してみた。

まずは大見悟くん(20歳)。彼は現在、埼玉某所の大手ゲームセンターで働きながら、ゲーム道を歩んでいる。

――ちょっとかわったサービスをしているんですって？

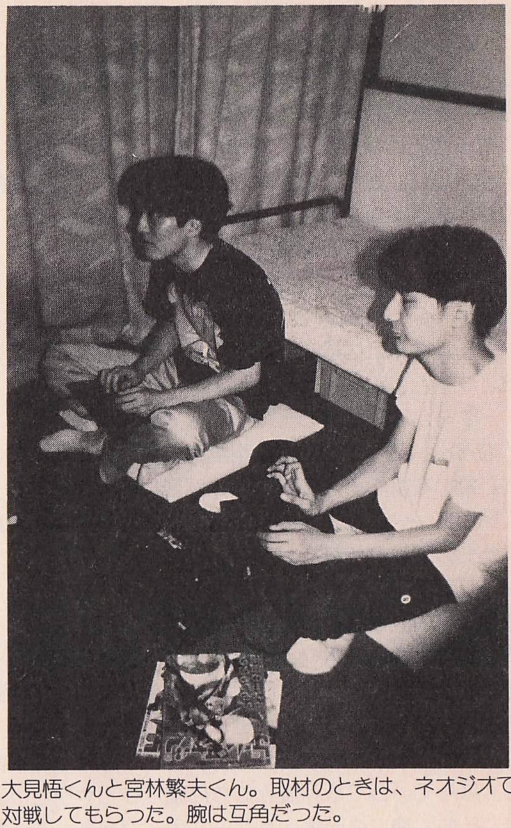
「お客さんの対戦ゲームの相手をしてあげるんです。ひとりでプレイしているお客さんで希望者がいれば、対戦相手として乱入します。格闘ものは駆け引きのテクニックが本当のおもしろさだから、コンピュータ戦より人との対戦のほうが楽しいんです」

――サービスで、わざと負けたりするんですか。

「本当に格闘ゲームを楽しみたいと思っているお客さんに、それは失礼ですよ。勝ち負けだけじゃなくて、ゲームは経過が大事。お互いに実力をじゅうぶんに出しあえたという充実感を目指すのが真のゲーマーだと、ボクは思う。だから、相手のテンポにあわせることを心がけますね」

――でも、子供なんかはヘタでしょう。

「いや、いまの小学生はうまいですよ。彼ら子供は、中



大見悟くんと宮林繁夫くん。取材のときは、ネオジオで対戦してもらった。腕は互角だった。

途半端なゲーム好きの若者よりシビアでマジメ。店でぼくのプレイを後ろからみていて、いい技が決まると拍手してくれる。それで『うまいですね～』なんて声かけて寄ってきたりね。素直ですよね」

なるほど、格闘ゲームは年齢を超えて人々を魅了しているようだ。さて、もうひとりは宮林繁夫くん(20歳)。彼は、大手メガネチェーン店に勤めている。

――いま、挑んでる格闘ゲームはなに？

「『キング・オブ・ファイターズ』シリーズや『ストリートファイターゼロ』ですね。すぐれた格闘ものは奥が深いから、簡単には極められない。仕事帰りに毎日のように、ゲームの前に座ってますよ」

――ゲームはたんなるヒマつぶしではない？

「むろん、そうです。対戦格闘の充実感はすばらしいです。闘いを重ねるたびに『身体が新しい発見をする』っていうか……。指先だけじゃなくて、全身全霊をかけてやるものですからね」

――そこまでのめりこんでるなら、もう「むかうところ敵なし」の強さになってる？

「とんでもない。ボクより強い人は、いくらでもいる。そういう人たちと、互いに口をきかなくても、男の意地をぶつけあってるんです。闘うたびに勉強ですよ」

う～ん、気合が入ってる。「テレビゲームなんて現実逃避」なんていってる評論家たちに聞かせてやりたい。これからも、楽しく充実したゲームライフを送ってくれ！

KAWADE
夢文庫

これが噂の
# C級ゲームソフトだ


一九九五年十一月一日　初版発行

著　者……長尾　剛 © Nagao Takeshi, 1995


企画・編集……夢の設計社
〒162 東京都新宿区山吹町二六一
☎〇三―三二六七―七八五四（編集）


発行者……清水　勝
発行所……河出書房新社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷二―三二―二
☎〇三―三四〇四―一二〇一（営業）
振替口座〇〇一〇〇―七―一〇八〇二
装　幀……川上成夫＋こやまたかこ
印刷・製本……中央精版印刷株式会社
版下作成……有限会社ＥＰＳ



ISBN4-309-49121-9 Printed in Japan

**長尾 剛**——ながお・たけし

1962年、東京都生まれ。東洋大学大学院文学研究科修了。「テレビゲームは産業としては華々しい発展を遂げているが、文化としての評価が低い」として、ゲームを文化として育てる健全なジャーナリズムの確立を目指し、評論・執筆活動を続けている。ゲーム関係の著書としては『ファンタジーRPG100の常識』『ファンタジーRPGの宝物が100』『ファンタジーRPG100の常識アイテム編』(富士見書房)がある。

ISBN4-309-49121-9
C0176 P480E
定価480円(本体466円)

9784309491219

1910176004803

悲しいほどにしょうもない、超簡単、バカバカしい…
TVゲーム界のあだ花と咲き、ファンのアゴをはずしまくった珍品の数々。
神をも恐れぬ存在に愛のムチじゃ!

河出書房新社